

DECEMBAR IN DA HOUSE: OPISI 27 IGARA U OVOM BROJU

DECEMBAR 2008. | BROJ 29

PLAY!



COVER STORY:

RESISTANCE 2



ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom
OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!



You know it.

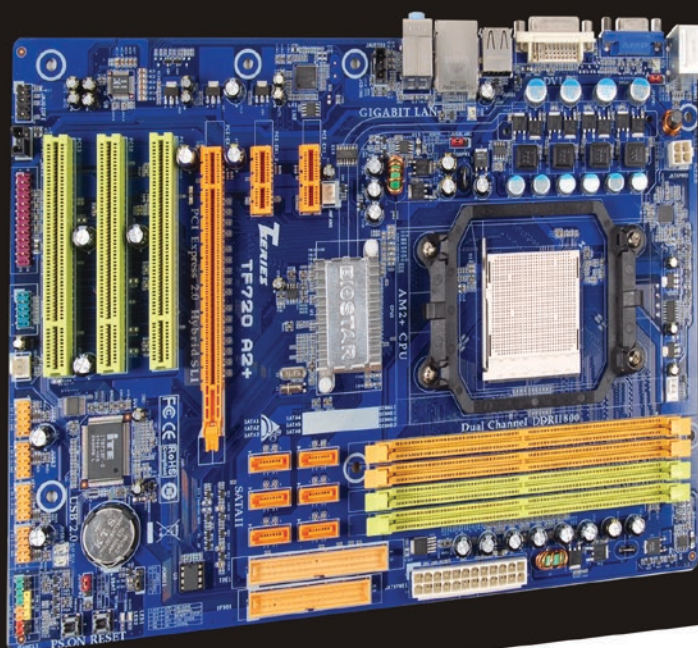
CALL CENTAR
011 201 56 78
www.comtradeshop.com



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

TF720 A2+

- AMD AM2+/AM2 Platform
- Support latest AMD Phenom/
Athlon/ Sempron processors
- nVidia nForce720a chipset
- Dual-Channel DDR2 -1066/800/667/533
- Solid Capacitors designed in CPU VRM area
- Support nVidia Hybrid SLI Technology
- Support nVidia Pure Video Technology
- Integrated Geforce 8100-based graphics
- Integrated DVI interface with HDCP
- Optional DVI to HDMI adapter



NAJSIGURNIJA OSNOVA ZA VAŠ RAČUNAR!

10000111000111001101101000110000100101001110011
00101010110101010101000001101101000010010100110
01100000111000101010101001010101010110101000001

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!



www.eunet.rs
0800 300 400

TOP 5

1. DEAD SPACE

Navikli smo da nas igre survival horror žanra stavljaju na izolovano mesto koje je prepuno neprijateljski nastrojenih stvorenja. Dead Space se u tome ni malo ne razlikuje od konkurencije, ali zato to čini u skoro svakom drugom segmentu, i to na dobar način...

2. GEARS OF WAR 2

Ovo je nastavak kojeg su igrači željno čekali. Ne samo da su dobili sve ono što su mislili da će stići, već je EPIC uspeo da ponudi i znatno više.

3. FALLOUT 3

Fallout 3 je dobra igra i jedinstveno igračko iskustvo. Usisaće vas u sebe a da toga niste ni svesni, barem dok ne krene da zvoni budilnik za školu/posao. I tako satima, danima, a onim upornima i nedeljama.

4. MIRROR'S EDGE

SOvo ostvarenje naprosto sija u trenucima kada koristite parkour veštine - dok jurcate po krovovima zgrada, izvodite akrobatske skokove ili preskačete žičane ograde, osećaj je zaista fantastičan, slobodno se može reći i potpuno svež.

5. SAINTS ROW 2

Ovo je vrlo sirova ali i neosporno zabavna igra, dovoljno različita od GTA da je možemo preporučiti svim fanovima ovog žanra, pod uslovom da je ne shvate preozbiljno.

UVODNIK

POKAZATELJI USPEHA?

Ako posmatramo igre koje se najviše igraju u redakciji i na taj način stvaramo reper za kvalitetne naslove koji su se pojavili tokom 2008. godine, već sada možemo da nabrojimo naše lične favorite za igre godine ili makar titulu Najigranijih igara u PLAY! redakciji tokom 2008. godine. Da vidimo ...

Team Fortress 2 - Apsolutni hit među multiplayer igrama. Nema osobe u redakciji koja ne pika TF2 u slobodno vreme, pa je sa te strane situacija više nego jasna - najbolji multiplayer - Team Fortress 2.

Kings' Bounty - Iako ga je igrala samo jedna osoba, Kings' Bounty je verovatno igra sa najvećim procentom iskorišćenja dana za potrebe igranja - jedan od članova redakcije bukvalno je spavao u istoj nedelju dana dok nije u potpunosti prešao igru.

Fallout 3 - Slično kao u prethodnom slučaju, drugi član redakcije proveo je dane i noći igrajući Fallout 3, dok je onaj pomenut iznad oko Kings' Bounty proveo dane i noći gledajući ovog prvog drugog kako igra. Zanimljivo vrlo da nekoga ne mrzi da to radi, znam da mene bi.

Rock Band - O ovome smo već pisali, apsolutni hit ne samo među članovima redakcije već i svima (podvlačim - svima) koji su ikada kročili u PLAY! office - kada imate gitaru, bas, bubnjeve i mikrofoni - zabavi nema kraja.

Little Big Planet - Igra za mlade i stare, osvojila je čitavu redakciju na prečac. Prednjače dva člana iste, doduše, ali takođe nema nikoga kome se igra nije dopala.

Mirror's Edge - Jedan od najsvežijih favorita, mlada Faith i njene parkur sposobnosti. Naslov koji pleni velikim brojem kvaliteta naterao je mnoge da prestanu sa igranjem igara koje su u tom trenutku smatrali za hitove. Drugi su se pak smorili jer na džojpedu ne umeju da igraju kao tastaturom i mišem...

Ono što nas čeka u narednom periodu je Dead Space, pa onda Resistance 2, pa mnoge druge igre, ali ovo što smo pomenuli će svakako biti neki od naših favorita za titulu igre godine, o čemu ćemo najverovatnije više pričati u narednom broju.

BROJ 29 – DECEMBAR 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević

LEKTOR:

Andrijana Ćirković

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



42

26

60

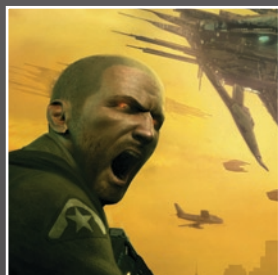
Command & Conquer Red Alert 3

Red Alert 3 je potpuno u duhu serijala i svi fanovi bi trebalo da budu oduševljeni. Oni koji nisu fanovi bi trebalo makar da je probaju, u pitanju je jako dobra igra sa mnogo kvaliteta.



Resistance 2

Zanimljiv nastavak jedne od prvih hit igara za PlayStation 3. Priča je pomalo "plicića" nego u prvom delu, prvenstveno zbog toga što se čini da je Fall of Men bio zaokružena celina kasnije veštački produžena usled velikog uspeha igre...



Silent Hill: Homecoming

Silent Hill se oduvek zasnivao na mračnim i teškim pričama koje su se najčešće bavile razrađivanjem ličnosti napaćenih glavnih likova. Sa te strane Homecoming ostaje veran tradiciji.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

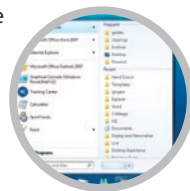
80 | ASUS EEE PC S101



Originalni eeePC, iako revolucionaran proizvod, imao je nekoliko vrlo bitnih mana, premali ekran i tastatura, relativno slabo trajanje baterije i konačno previše „jeftin“ izgled za korisnike koji žele da pored toga što je računar funkcionalan, žele i da ga pokažu svojim kolegama i prijateljima.

86 | Windows 7

Novi Microsoftov operativni sistem, koji za sada nosi ime "Windows 7", ušao je u pre-beta fazu, i kao takav, isporučen je odabranom krugu ljudi, od kojih su neki, na našu sreću i novinari. Pročitajte koje su za sada najveće impresije u vezi sa MS OS7.



78 | Tiho Kuliranje



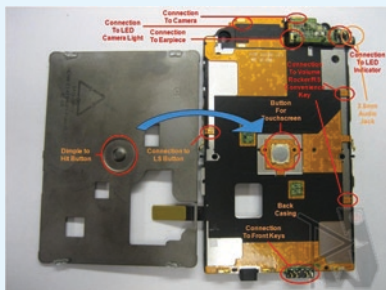
Konfekcija za kućišta je u proteklih par godina doživela pravi bum. Forsiranje kućišta sa providnim bočnim stranicama, ugrađene neonke unutar istog, a sve zarad izvlačenja par crvenih novčanica iz džepa prosečnog kupca računara koji će rado dati par hiljada da mu kućište sija ...

SADRŽAJ

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
22	Retro Play! Decembar 1998.
25	Reviews
26	Resistance 2
30	Call of Duty: World at War
32	Mirror's Edge
34	Far Cry 2
36	Dead Space
38	Fallout 3
42	Command & Conquer: Red Alert 3
46	Saints Row 2
48	Fable 2
50	Gears of War 2
52	Rock Band 2
53	Guitar Hero World Tour
54	Fracture
56	Sacred 2: Fallen Angel
57	X3: Terran Conflict
58	James Bond 007 in Quantum of Solace
59	Bully: Scholarship Edition
60	Silent Hill: Homecoming
61	Brothers in Arms: Hells Highway
62	Dynasty Warriors 6
63	Moto GP 08
64	Spider-Man Web of Shadows
65	High School Musical 3 Senior Year: Dance!
66	FIFA Manager 09
69	Multiwinia
70	World of Goo
71	Tom Clancy's EndWar
73	Modovi
74	Hardware
85	Software



Ukoliko vas zaista zanima kako najnoviji BlackBerry Storm izgleda ispod haube ne morate rastavljati svoj telefon jer se phoneWreck ekipa pobrinula da detaljno opiše proces rastavljanja i identifikovanja svih detalja koje poseduje najnoviji Storm. Srce Storma predstavlja Qualcomm-ov MSM7600 procesor a jedan upadljivi senzor je odgovoran za celu tačkrin priču.



Nokia je najavila da će treća edicija S60 telefona dobiti podršku za IBM Lotus Notes, paket koji sadrži softver za e-mail, kalendar, adresar, žurnal i planer. Do sada je prodato oko 80 miliona ovakvih telefona, a Lotus paket biće dostupan sledećeg meseca.

ASUS je na Tajvanu krajem novembra predstavio "sve u jednom" PC nazvan Eee Top, koji dolazi sa 15.6-inčnim touchscreen ekranom odnosa stranica 16:9, dok su veći modeli u planu za prvu polovinu sledeće godine, i to sa 20" i 22" panelom. ASUS-u u proizvodnji pomaže OEM builder Quanta, a novi modeli će verovatno imati dvojezgarne Atome, dok prvi Eee Top ima jednojezgaru.



grafika i slika © Ruben Cespedes

Apple izbacio iPhone firmware 2.2

Apple je svojim korisnicima pripremio najnoviji firmware upgrade za iPhone. Verzija 2.2 donosi ispravke uočenih grešaka u radu programa, najnoviji Mobile Safari brauzer, Google Street View kao i mogućnost skidanja podcasta preko iTunes aplikacije. Takođe dodata je u mogućnost ocenjivanja aplikacija za vaš iPhone kada odlučite da je obrišete.



KINGSTON DATATRAVELER OD 64GB

Kingston Technology je predstavio novog DataTraveler-a 150s sa kapacitetom od 32GB i 64GB. Trenutno je ovaj model najveći kapacitet koji Kingston nudi za flash drajvove i možete ga nabaviti već danas po cenama od \$132 i \$177 dolara.

SAMSUNG PREDSTAVLJA SUPER BRZI 256GB FLASH SSD

Samsung je predstavio najnoviji Flash SSD kapaciteta 256GB upakovanog u prelepo kućište koje vas jednostavno mami da ga posedujete. Pored dizajna najnoviji Flash SSD se odlikuje i brzinom čitanja podataka od



220MB/sec i 200MB/sec za pisanje podataka. Sa takvim brzinama možete 10 puta brže otvarati klasične aplikacije u odnosu na standardne diskove dostupne na tržištu. Na žalost još uvek nema informacija o datumu pojavljivanja u prodaji.

 **042internet.com**

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

A sad i Guitar Hero

Ja se izvinjavam što vas ponovo gnjavim sa ovom tematikom, ali moram malo, jer sam potpuno fasciniran. Za razliku od probe unutar redakcije, znate već, padobranci, logopedi, jedan predstavnik tih „ritmičkih igara“, nazvan Guitar Hero (možda i najpoznatiji zapravo) tema je ove 13. strane. U pitanju je Guitar Hero World Tour, komplet bubnjeva, gitare, basa i mikrofona. Sad, sećate se da smo pričali kako je Rock Band strava zarazan i svako ko ga proba jednostavno ne može da se odupre želji da ga igra još, još i još.

Krajem novembra u Domu Sindikata održana je Guitar Hero World Tour „svirka“, odnosno promocija ove igre kojoj su mogli da prisustvuju svi koji su se zadesili u Domu Sindikata. Ljudi su naravno prilazili, zagledali, isprobavali, bili naravno „omadijani“ i takvi i odlazili dalje. Međutim, ono što neverovatno je činjenica da su ljudi dolazili i ostajali po 2, 3 ili 4 sata svirajući i gledajući druge kako to rade. Sad, nije to ništa čudno, ljudi su zainteresovani, ali je štos u tome što su oni slučajni prolaznici koji su odlučili da ostanu tu pola dana. Zapitajte se kada ste vi poslednji put krenuli do grada iz nekog razloga, videli nešto što vam je interesantno i zatim ostali naredna četiri sata? Potpuno neverovatno. Naravno, ne treba pomenuti da u ta četiri sata „konverzija“ ide ovako:

- 1) Posmatrač (30 minuta)
- 2) Posmatrač koji pevuši (30 minuta)
- 3) Posmatrač koji pevuši i odbija da svira (30 minuta)
- 4) Aktivni učesnik u svirci koji bojažljivo svira (30 minuta)
- 5) Aktivni učesnik u svirci potpuno naložen na svoju ulogu bubnjara/gitariste/pevača (120 minuta)

Šteta što su te stvari i dalje prilično skupe za naše podneblje, inače bi najverovatnije bile pravi hit.

A sad i kriza...

Razmišljate li inače kako će globalna kriza uticati na igračku industriju? Pogledajte svet automobila, kreće lagano da se raspada, otpuštanja radnika su tu, štrajkovi, problemi ... ni igre očigledno nisu izuzetak – kriza se pominje u opisima igara, analitičari se pozivaju da kažu svoje mišljenje oko toga koliko je naslova profitabilno a koliko nije, a povrh svega, počela su otpuštanja i gašenja neprofitnih video igara, posebno u MMO univerzumu.

Izgleda da će 2009. godina zaista biti vrlo „interesantna“. Mada, sa druge strane, to možda dovede do toga da se finansiraju zaista samo hit naslovi, pa tako na primer nećete imati 20 igara od kojih morate da otkrijete koja je zaista dobra a koju gura marketing department, sad ćete imati 4 igre ali će sve četiri biti kvalitetne. A možda i ne.





KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

NOKIA N96 BRUCE LEE EDITION

Nokia je pripremila specijalno izdanje N96 telefona za fanove Bruce Lee-ja. Najnovija Nokia N96 Bruce Lee Edition poseduje identične karakteristike kao i klasičan model uz dodatak specijalne Bruce Lee teme uz portret kung-fu majstora na poledini maske, autograma i naravno lutkice i para minijturnih nunčaki. Uz ovaj telefon bićete najjači u kraju a možete ga nabaviti, gde drugo nego u Hong Kongu po ceni od 8,788 kineskih juana ili oko \$1,286 dolara.



ASUS ROG CG6190 GEJMERSKI DESKTOP SA CORE I7 PROCESOROM



ASUS je će uskoro u ponudi imati gejmerski dektop PC ROG CG6190 kojeg će pokretati Intelovi Core i7 procesori, a cela konfiguracija će se moći sastaviti prema vašim željama. Najjača kombinacija podrazumeva 12GB RAMa, triple-SLI Nvidia grafika ili odgovarajuća ATI CrossFireX varijanta, 2kW strujno napajanje, tečno hlađenje, SupremeFX X-Fi audio i još mnogo sitnica. Kao što je već uobičajeno za ASUS, najave novih proizvoda nikada ne podrazumevaju i objavu cena i datuma pojavljivanja u prodaji.

ALIENWARE AREA-51 X-58 SA INTEL OVIM CORE I7 PROCESORIMA



Alienware takođe ima u ponudi novu konfiguraciju Area-51 X-58 sa najnovijim Intelovim Core i7 procesorima. Moguće je sastaviti konfiguraciju sa Core i7 920 (2.66GHz), 940 (2.93GHz) ili Core i7 Extreme (3.2GHz) procesorom uz dve 2GB ATI Radeon HD 4870 X2 grafičke, maksimalnih 2TB za hard diskove i dual-layer Blu-ray rezač. Svoju omiljenu kombinaciju možete početi da sastavljate već danas na Alienware web sajtu, a cena osnovne konfiguracije je samo \$1,649 dolara.

FLASH

Mirror's Edge za PC će koristiti PhysX akceleraciju

Sajt TechReport prenosi da će vlasnici novijih GeForce kartica moći da iskoriste hardversku akceleraciju PhysX fizike u igri Mirror's Edge, koja za PC izlazi početkom sledeće godine. Potrebna je GeForce 8 ili novija kartica, a pri akceleraciji fizike, odeća, zastave i baneri u igri utiču na oružja i igrače, eksplozije ispunjavaju vazduh ultrarealnim dimom a delovanje oružja je još realističnije. Primer možete videti ovde: www.youtube.com/watch?v=tvhw_v3q4L8



Unreal na Good Old Gamesu

Sajt Good Old Games od sada u ponudi ima i nekada legendarne igre Unreal Gold i Unreal Tournament (Game of the Year Edition). Obe koštaju 10 dolara i ne sadrže nikakvu DRM zaštitu, a uskoro će se u ponudi pojaviti i Unreal 2 Special Edition, kao i UT 2004.



THQ odlaže Red Faction: Guerilla

Izdavač THQ danas kaže da će odložiti Volitionovu igru Red Faction: Guerrilla (PC i obe konzole), kao i Vigil's Darksiders: Warth of War (obe konzole) do sledeće fiskalne godine, koja počinje u aprilu 2009. Nisu dali nikakvi konkretni razlozi, mada se može zaključiti da u kompaniji baš i ne pale cigare novčanicama pošto su predvideli znatno manju zaradu u ovoj godini, a sudeći po kratkotrajnoj multiplejer beti Red Factiona 3, imaju još mnogo posla oko optimizacije ove igre.

Battlefield Heroes ponovo odložen

Battlefield Heroes, multiplejer pucačina koja je trenutno u fazi beta testa, ponovo je odložena. Igru razvija EA DICE, trenutna test faza završava se danas ali neće biti novog sve do početka sledeće godine, tako da ko zna kada će se finalna verzija pojaviti.



Crytek Korea

GamesIndustry.biz prenosi da Crytek planira otvaranje ispostave u Južnoj Koreji kako bi se lakše infiltrirao na azijsko tržište. Kancelarija u Seulu fokusiraće se na licenciranje endžina ali će imati i sopstveni tim za podršku kompanijama koje su licencirale CryEngine. Interesantno, ljudski neprijatelji u oba Crysis-a bili su Korejanci...



Halo 3 Recon donosi kampanju od svega nekoliko sati

Sajt Joystiq prenosi informaciju iz novog broja Game Informera, gde kaže da će nadolazeći dodatak za Halo 3, nazvan Recon, doneti kampanju za jednog igrača u trajanju od svega tri do šest časova. U igri se još može dobiti i "Recon Armor" preko achievementsa.

Gothic 4 stiže tek krajem 2009

Na žalost nestrpljivih ljubitelja franšize, JoWoD kaže da četvrti deo fantazijske rol-plej igre Gothic najverovatnije neće izaći pre kraja 2009. godine.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena planirana za PC

Atari je objavio da za sledeću godinu planira i PC verziju rimejka Chronicles of Riddicka od pre nekoliko godina, koji će se sada zvati Assault on Dark Athena. Igra je prvobitno najavljena za PlayStation 3 i Xbox 360, a pored pune single-player kampanje imaće i onlajn multiplejer podršku. Igra izlazi na proleće.

NVidia kartice podržavaju DirectX 10.1 funkcije u Far Cry 2

Sajt Bit-Tech javlja da GeForce 8, 9 i GTX 200 kartice, koje su zvanično "samo" DirectX 10.0-kompatibilne, podržavaju DirectX 10.1 funkcije koje koristi novi Far Cry 2.

Detalji su sledeći: Ubisoft je hteo da poboljša kvalitet antialiasinga u igri čitajući multisampled depth Z-bafere što je moguće koristiti u DX 10.1 ili u ekstenzijama za DX 10.0, što NVidia podržava. Tehnički, NVidia kartice podržavaju i više od DX 10.0, ali ne sve što traži 10.1, tako da zvanično ne mogu da se prodaju kao potpuno DX 10.1 kompatibilne.

Epic najavljuje ekspanziju za UT3

Mark Rein je za sajt Eurogamer izjavio da u Epicu rade na velikoj ekspanziji za Unreal Tournament 3, koja bi trebalo da produma i poveća UT scenu. Rein se hvali kako je do sada u svetu prodato preko milion originalnih kopija UT "trojke" na sve tri platforme (podsetimo, PC i PS3 verzija izašla je krajem 2007, a Xbox 360 izdanje tek u julu ove godine).

Bethesda sklanja nuklearke iz japanskog izdanja Fallout 3

Zbog toga što nuklearne bombe i devastiranje gradova nisu prijatna tema u Japanu, zbog poznatih događaja koji su uzrokovali kraj Drugog svetskog rata na dalekom istoku, Bethesda Softworks je iz japanske verzije Fallouta 3 izbacila nuklearnu bombu iz grada Megatona, kao i mogućnost detoniranja iste i dizanja grada u vazduh, zajedno sa neigrivim karakterom Mr. Burkeom koji započinje taj quest.



Nova DRM tehnika u Sacredu 2

cdv Software i Ascaron Entertainment sa svojom novom igrom Sacred 2 isprobavaju novi sistem licenciranja softvera, koji zapravo podstiče igrače da dele svoje kopije sa prijateljima, naravno u cilju besplatne reklame za igru. Svaka downloadovana ili kupljena kopija može se instalirati na neograničen broj računara, gde je u potpunosti funkcionalna 24 sata. Nakon toga, može se dokupiti ključ za pretvaranje u otključanu verziju, ili prosto deinstalirati. Nalik prastarim shareware sistemima distribucije igara, PC verzija izlazi za nekoliko dana, dok će konzolne varijante stići u februaru sledeće godine.

Intervju sa Timom Cainom

Sajt Ten Ton Hammer napravio je intervju sa Timom Cainom (Fallout, Arcanum, Temple of Elemental Evil, Vampire: Bloodlines) iz Carbine Studiosa povodom nadolazeće MMORPG igre o kojoj se ne zna ništa konkretno. Na igri već radi preko 60 ljudi, a glavni cilj ovog tima je da eksploatišu ideje koje Blizzard još uvek nije koristio (uopšte ili u većoj meri) u World of Warcraftu. Intervju vidite na www.tentonhammer.com/node/47427

Fallout 3 prodat u 4.7 miliona primeraka

Bethesda Softworks javlja da je njihova varijanta popularne postapokaliptične rol-plej igre već prodana u oko 4.7 miliona primeraka za sve tri platforme. Fallout 3 je izašao krajem prošlog meseca, a igra je pokupila visoke ocene na igračkim sajtovima.

Podsetimo još jednom, sajt Good Old Games nudi prva dva dela ovog serijala (sređena da rade na Windowsu XP i Visti) po jako niskim cenama.



Prvi detalji o epizodnom sadržaju GTA IV

Nakon dosta nagađanja i špekulacija, napokon je otkriven prvi downloadabilni dodatak za GTA IV verziju za Xbox 360 konzolu. U epizodi "Lost and Damned", uzećete ulogu Johnnya Klebitza, bajkera i istovremeno pripadnika bande, a sve ovo izlazi 17. februara sledeće godine. Biće potrebno i Xbox Live članstvo, mada se ne kaže da li će sve raditi i na Silver nalogu.



Massive Entertainment sada u vlasništvu Ubisoftu

Sajt Kotaku prenosi da je Ubisoft otkupio firmu Massive Entertainment (Ground Control, World in Conflict). Oni će se od sada baviti razvojem kako MMO strategija, kao i "light" varijanti MMO igara popularnih u Aziji.

Najavljen Supreme Commander 2

Square Enix objavljuje da je sklopio saradnju sa Gas Powered Gamesom što je rezultiralo razvoj Supreme Commandera 2, nastavka popularne strategije od pre neku godinu. Razvoj već uveliko traje, ali će detalji o gejmpleru, platformama i datumima izlaska biti objavljeni kasnije.



Hellgate London serveri se gase u januaru

Namco Bandai, severnoamerički izdavač propalog razvojnog tima Flagship Studios koji je odgovoran za igru Hellgate: London, objavljuje da će 31. januara sledeće godine ugasisi servere za ovu igru. Do tada, ovaj akcioni rol-plej ostaće besplatan za onlajn igranje, a Namco Bandai ostavio je servere u funkciji i posle Flagshipove propasti u julu ove godine. Većina bivše ekipe sada radi u Runic Gamesu koji nastavlja sa pravljenjem akcionih RPG-ova.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



Izaberi stranu 31.10.2008.

Povedi jednu od tri frakcije u boj. Donesi slavu Sovjetskom carstvu, odbrani domovinu na čelu armije saveznika, ili iskoristi misticizam i tehnologiju kako bi doneo prednost carstvu izlazećeg sunca. Zaigraj protiv drugog igrača preko interneta ili izaberi jednog od komandanata kojima upavlja računar i izbori se za dominaciju na kopnu, na moru i u vazduhu. Uključi se u borbu već danas!



redalert3.com

XBOX 360 LIVE

PC
DVD
ROM



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

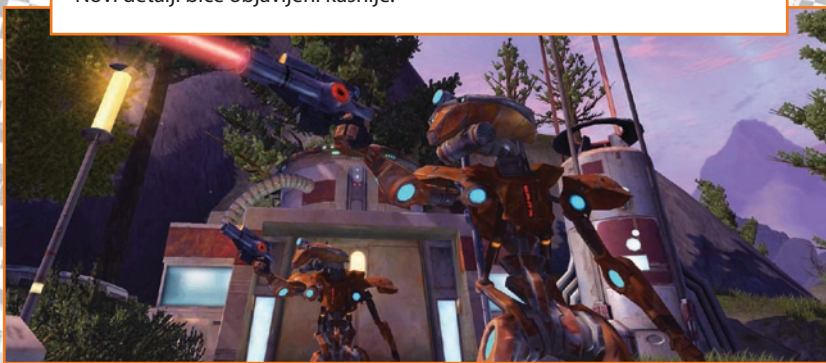
Imperium Romanum se sada zove Grand Ages: Rome

Kalypso Media javlja da će se njihova igra Imperium Romanum II zvati Grand Ages: Rome, kad bude izašla. Ovo verovatno označava i početak novog serijala koji će pokriti antičke gradove (a što smo sve već videli sa Cezarom, Faraonom, Zevsom i Emperorom), dok Rome izlazi u februaru sledeće godine.



Najavljen Star Wars: The Old Republic

LucasArts i BioWare objavljuju nešto što smo već dugo pretpostavljali - nastavak Star Wars: Knights of the Old Republica neće biti single-player igra već će se raditi o MMO RPG-u nazvanom "The Old Republic", smeštenom u isto vremensko razdoblje (četiri hiljade godina pre filmova). Novi detalji biće objavljeni kasnije.



Najavljen Tropico 3

Kalypso Media je objavio da je došao do prava za izdavanje igre Tropicopolis 3, koja je do tada držao Take-Two Interactive. Igra je zakazana za leto sledeće godine, radi je bugarski Haemimont (mi ih se sećamo po prvcu Tzar, blatantnom ali solidnom klonu Warcrafta 2), dok isti tim za istu kuću razvija i Grand Age: Rome. Grafika će biti po najnovijoj modi, gejملهj kompleksan, a biće ubačen i razvijeni multiplejer režim.

Najavljen Elemental: War of Magic

Stardock je najavio novu fantastijsku poteznu strategiju Elemental: War of Magic, koja prilično liči na Master of Magic. Igra izlazi u prvom kvartalu 2010. godine, a javni beta test najavljen je za drugo polugodište 2009.



Najavljen Company of Heroes: Tales of Valor

THQ javlja da će izaći nova samostalna ekspanzija za Company of Heroes, nazvana "Tales of Valor". Biće tu tri singleplejer kampanje, novi multiplejer režimi i "direct-fire" kontrola nad jedinicama. Igru razvija Relic, a izlazi na proleće.

Retro Play!

Decembar 1998.

Došlo je vreme i za poslednji Retro Play! koji ima veze sa 1998. godinom. Većina hitova te praznične sezone izašla je 1. januara, a mi nismo želeli da varamo, pa će decembar ostati malo tanak u odnosu na prethodne mesece. Ipak, pred nama je sasvim dovoljno zanimljivih igara koje i danas, deset godina kasnije, makar vredi probati.

Pro Pinball: Big Race USA



Manija simulacija flipera bila je na zalasku i jedna od poslednjih igara ovog tipa koja je naterala ljude da za njom okrenu glavu bio je Pro Pinball: Big Race USA. Prvi korak u pravljenju dobrog flipera na kompjuteru je priča – vožnja taksijem po čitavoj US of A nije spektakularan zaplet, ali je za flipera dovoljan. Drugi korak je odličan engine koji realistično pokreće kuglicu – ovde je Empire uradio odličan posao i Big Race USA dominira po samom osećaju koji pruža prilikom igre. Treći korak je dizajn samog flipera – ovde postoji mnoštvo stvari koje je moguće uraditi i sve su odlično zamišljene. Jedina mana, bar u početku, bila je prevelika težina, pošto je Big Race USA bio namenjen iskusnim igračima. Čitava Pro Pinball serija flipera je i dan danas vrlo igriva i ljubitelji flipera bi morali da je imaju u svojoj kolekciji.

South Park

Animirana serija koja je proslavila Comedy Central i postala hit preko noći je vrlo brzo počela da licencira dodatne proizvode, među kojima se našla i igra. U Acclaimu su odlučili da mogu da iskoriste Turok 2 engine i da od ove igre naprave pucačinu. Finalni proizvod je teško oceniti, priča je bizarno duhovita (kao što je i za očekivati od SP-a), glasovi glavnih likova su na mestu, humora ima dovoljno, ali samoj igri falila je doza igrivosti koja bi je učinila hitom. Danas... Pa, emulator N64 i rom South Parka se preporučuju samo fanovima serije koji žele da upotpune kolekciju SP proizvoda.



The Settlers III

Jedan od omiljenih serijala iz sredine devedestih godina dvadesetog veka bio je Settlers. Na veliku žalost svih fanova nakon skoro briljantna prva tri dela serijal je krenuo na dole po kvalitetu, Settlers III nije podbacio, ali nije ništa ni unapredio. Na prvi pogled sve je na svom mestu, simpatična grafika, standardan sistem razvijanja naselja, par sitnijih promena i to je to. Igrači koji su voleli prvi i drugi deo, voleli su i treći, oni kojima su prva dva bila dosadna nisu mogli ni u ovom da uživaju i to je to. Ova simulacija razvoja srednjovekovnog naselja je poslednja kvalitetna u serijalu pre no što je izašao rimejk drugog dela, koji smo već opisivali u petom broju Play!-a. Sami odlučite koji biste radije igrali danas.

NBA Jam 99

NBA Jam je serijal koji je proslavio basket dva na dva, na oba koša, i to u potpune nerealnom svetlu – gde je akcija bila važnija od simulacije. Kada su se posle šest godina igrači malo umorili od toga, razvojni tim je odlučio da napravi simulaciju 5 na 5 uz koju je bio dodati i Jam mod, koji je takođe bio pet na pet, ali je više ličio na stari NBA Jam po ponašanju igrača i lopte na terenu. NBA Jam 99 je i dalje simpatična igra, i jedan zanimljiv detalj u istoriji simulacija košarke, ali je jasno da danas nema šta da traži na računarima ili konzolama, kada su tu NBA 2k9 i NBA Live 09.



Close Combat III: The Russian Front



U doba kada su igre masovno počele da se prave u 3D, bila je retkost naići na jednu koja ne samo što se drži 2D grafike, već i ne izgleda posebno spektakularno, a opet je sjajna igra. Close Combat III je odlična strategija smeštena u vreme drugog svetskog rata, sa sjajnim interfejsom, dovoljno dobrom grafikom, odličnim mapama i misijama, kao i mogućnošću igre za više igrača u kom je zaista moguće uživati. Close Combat III je po mnogima najbolja igra u serijalu, i jedna od najboljih strategija smeštenih u drugi svetski rat i stoji rame uz rame sa Blitzkrieg-om i Company of Heroes-om. Možda bi bila i strategija godine, da tu titulu nekoliko meseci ranije nije zgrabio Starcraft.

Harvest Moon

Kada se priča o različitim kulturama i njihovom uticaju na igrački ukus, jedan od primera mora da bude i Harvest Moon. Jedan od najvećih hitova ikada za GameBoy Color je opuštena simulacija života na farmi, koja u neku ruku u sebi kombinuje Tamagotchi, Pokemon i Simse. Cilj je, dakle, gajiti životinje i biljke i razmenjivati ih sa drugarima putem Link kabla. Definitivno ne naslov za svakoga, ali potencijalni hit za sve koji vole opušteno si mulacije ovog tipa.



Castlevania



Slično Zeldi iz prošlog broja, i Castlevania je dugovečan serijal (započeo 1986. godine), koji je značajan deo svoje istorije izgradio u zimu devedes'osme. Castlevania za Nintendo 64 nije najbolja igra u serijalu, ali je revolucionarna zato što je prvi iskorak ove platformske igre u 3D. Srećom po fanove, ali i sve igrače, ova tranzicija je urađena prilično bezbolno i igrači nisu "na nož" dočekali promenu, naprotiv. Kao i skoro svaka igra iz Castlevania serijala i ova je bila neverovatno popularna i spada u niz najboljih platformi ikada, a da nema legendarnog Ghost N Goblinsa možda bi bila i najbolja platformska igra u kojoj se igrač bori protiv vampira i ostalih čudovišta. Apsolutna preporuka za svaki deo serijala, a među njima i ovaj, i danas.



FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.

ONLY THE DEAD SURVIVE.
[24.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]



PLAYSTATION 3



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



Far Cry 2

Od ove igre su svi puno očekivali. A očekivanja su guja, ujedu vas kada se najmanje nadate... Dobro, odmah je bilo jasno da Far Cry 2 neće biti epohalan poput svog prethodnika, ako ni zbog čega drugog onda zbog činjenice da su se momci iz Crytech-a odrekli prava na franšizu i posvetili se Crysis-u.



Fifa Manager 09

Odlična alternativa daleko popularnijem Football Manageru. Fifa Manager je sad igra koja nas u neku ruku podseća na njegovog suparnika pre par godina u vreme kada nam je svima prirastao za srce, ne previše kompleksna simulacija fudbalskog menadžera.



- | | |
|----|---|
| 26 | Resistance 2 |
| 30 | Call of Duty: World at War |
| 32 | Mirror's Edge |
| 34 | Far Cry 2 |
| 36 | Dead Space |
| 38 | Fallout 3 |
| 42 | Command & Conquer: Red Alert 3 |
| 46 | Saints Row 2 |
| 48 | Fable 2 |
| 50 | Gears of War 2 |
| 52 | Rock Band 2 |
| 53 | Guitar Hero World Tour |
| 54 | Fracture |
| 56 | Sacred 2: Fallen Angel |
| 57 | X3: Terran Conflict |
| 58 | James Bond 007 in Quantum of Solace |
| 59 | Bully: Scholarship Edition |
| 60 | Silent Hill: Homecoming |
| 61 | Brothers in Arms: Hells Highway |
| 62 | Dynasty Warriors 6 |
| 63 | Moto GP 08 |
| 64 | Spider-Man Web of Shadows |
| 65 | High School Musical 3 Senior Year: Dance! |
| 66 | FIFA Manager 09 |
| 69 | Multiwinia |
| 70 | World of Goo |
| 71 | Tom Clancy's EndWar |

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

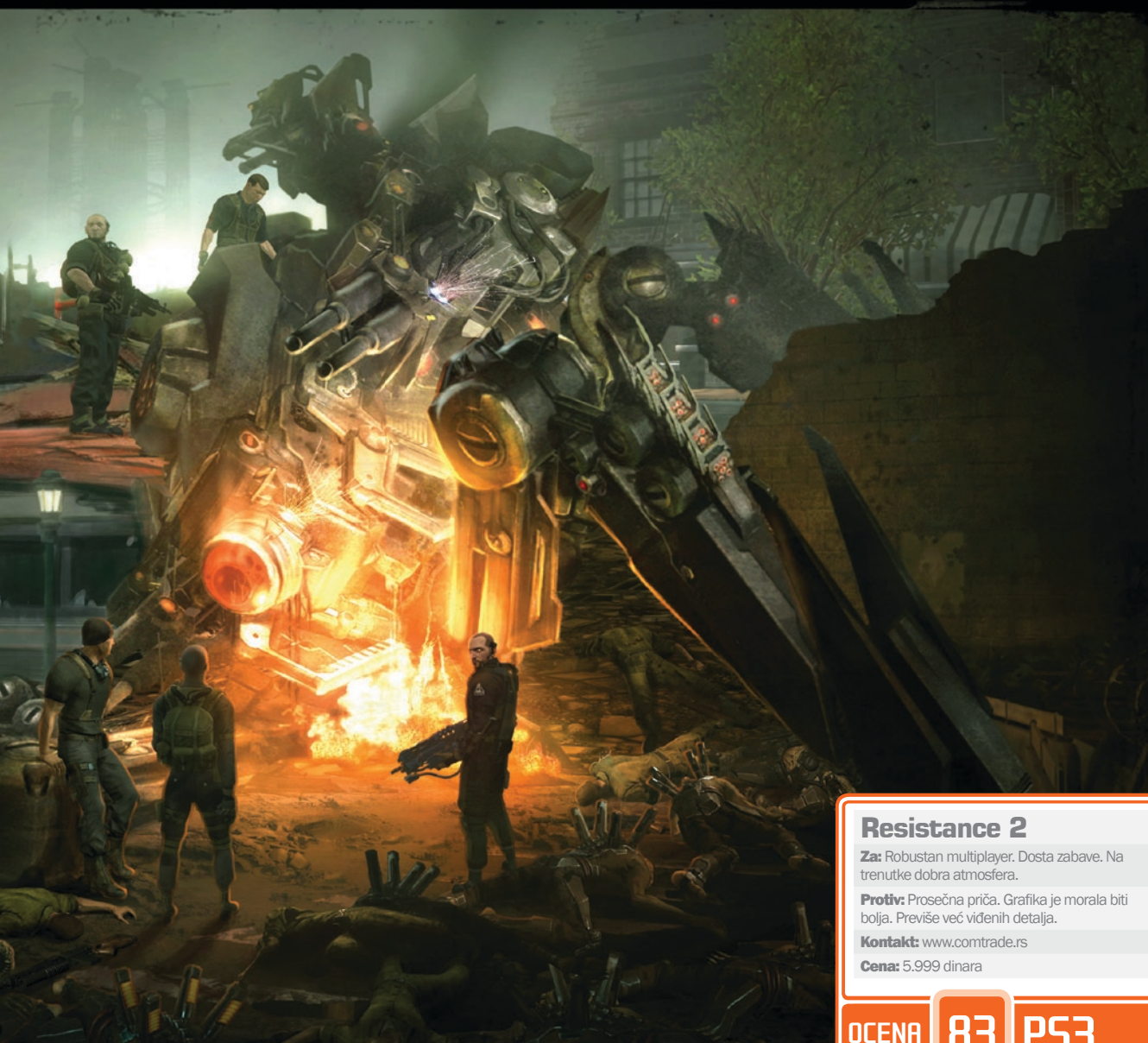
22

Insomniac Games/Sony
Web: www.us.playstation.com/PS3/Games/Resistance_2

RESISTANCE 2

Bilo je to ledeno veče u Beogradu. Dva mladića su se probijala kroz ulice dok im je košava ledila kosti. Kada su se konačno našli na cilju, otvorili su po konzervu piva, kesicu čipsa i sa mnogo pažnje i ljubavi pripremili specijalnu test PS3 konzolu. Zatim su otvorili rđom izjedenu kutiju krepera i iz nje izvadili Resistance 2 disk. Misija koja je pred njima nije laka... Posle mnogo godina igranja FPS igara na kombinaciji miša i tastature, odlučili su da provere da li ovaj žanr na konzolama konačno odmiče od onoga što su doneli prvo Halo, a zatim Gears of War i prvi Resistance: Fall of Men.





Resistance 2

Za: Robustan multiplayer. Dosta zabave. Na trenutke dobra atmosfera.

Protiv: Prosečna priča. Grafika je morala biti bolja. Previše već viđenih detalja.

Kontakt: www.comtrade.rs

Cena: 5.999 dinara

OCENA

83

PS3

autori: Luka Zlatić & Milan Đukić

Resistance 2 je zanimljiv nastavak jedne od prvih hit igara za PlayStation 3. Priča je pomalo "plića" nego u prvom delu, prvenstveno zbog toga što se čini da je Fall of Men bio zaokružena celina kasnije veštački produžena usled velikog uspeha igre... Ona je sama po sebi prilično dugačka ali to ne nadomešćuje njen slabiji kvalitet, nepostojanje obrta, cliff-hangera i sličnih momenata koji definišu dobru fabulu. Takođe, ni likovi nisu posebno zanimljivi što donekle škodi atmosferi. Multiplayer aspektu je ovog puta posvećeno znatno više pažnje: ubačeni su trofeji, usavršen je kooperativni mod, obezbeđena igra za do 60 gejmera širom sveta na istom serveru, pa zbog svega toga možemo pretpostaviti da je upravo podrška za više igrača bila fokus programera u Resistance 2.

Oružja su, poput onih iz keca, relativno zanimljiva i dobro osmišljena (Bullseye

koji puca oko uglova, Auger koji puca kroz zidove, novi magnum koji protivnike "skida" jednim metkom...), ali se čini da je, i pored velikog varijeteta naoružanja ipak najbolje uvek koristiti dva proverena, što sve druge čini beskorisnim, i pogodnim samo za situacije kada vam nestane municije, ili za specijalne protivnike. Upravo pomenuti fenomen nedostatka municije nas je pomalo iznenadio. Takvu situaciju korisnik može da očekuje u igrama poput Bioshocka ili Splinter Cell-a, ali u jednoj epskoj borbi vanzemaljaca i ljudi za vreme Drugog Svetskog Rata pomalo deluje neverovatno da vam "svako malo" ponestane municije pa da morate da trčite oko tražeći palu pušku. Pošto pričamo o borbi protiv Himera, letu svemirskim brodom i nevidljivim vanzemalcima, sumnjamo da su na taj način programeri hteli da povećaju nivo realnosti u igri.

Nivoi su prilično raznovrsni i što se tiče izgleda okruženja, i rasporeda prostorija i broja i vrste protivnika, a svi odišu jedinstvenom i prilično dobrom atmosferom. Jedan od favorita je opustošeni gradić u kome nema nijednog živog stvora, osim par vojnika i gomile himera koje naleću u ogromnim brojevima. Prava atmosfera horora B produkcije, koja zaslužuje svaku preporuku. Nažalost, Resistance 2 je surovo "on the rails" pucačina, što znači da koristi najprljavije trikove da ostanete na jedinom predviđenom putu. Naš favorit su sigurno besmrtni ribe koje će vas proždrti čim uskočite u vodu u koju ne biste smeli da uskačete, a desilo se i da nas nevidljivi zid spreči da veselo otrčimo potpuno praznim, osunčanim putem koji vodi kroz šumu, te smo morali da se okrenemo gacanju kroz maglovitu močvaru. Protivnici se pojavljuju u različitim veličinama i oblicima, a neki od bossova na kraju nivoa su spektakularni

RESISTANCE 2



u svakom pogledu i pravo uživanje je i provaliti foru kako da se eliminišu, i tu foru izvesti do kraja. Neki protivnici, opet, nisu dovoljno dobro iskorišćeni – na primer kameleoni koji će vas uplašiti prvi ili drugi put kada se pojave i eliminišu vas jednim udarcem, a zatim će postati lak plen čak i iole veštog igrača koji voli da se zabavlja kundakom.

Ono što se nama lično sa tehničke strane nije dopalo je pomalo zastarela grafika koja u odnosu na neke druge aktuelne FPS naslove koje smo igrali nepunih sat vremena pre Resistance 2 čini da ovaj FPS u izvesnoj meri podseća na Quake 2. Likovi izgledaju pomalo plastično, a animacije umeju da budu drvenaste. Sa druge strane PS3 prilično dobro drži visok frejmrajt i sa gomilom protivnika na ekranu, što je dobra stvar. Zvuk u igri je prilično kvalitetan. Gluma glavnih likova je na nivou zadatka, zvuci oružja, protivnika i specijalnih efekata su dovoljno dobri da pripomognu atmosferi, a išlo se toliko daleko da i muzika svira

sa radio prijemnika ali i da se često u program uključuju i voditelji sa svojim informacijama oko propasti čovečanstva koja je neminovna. Još jedan vrlo bitan tehnički element su kontrole. PC igrači znaju da već pomenuti miš+tastatura kombo ne može biti nadmašen gamepadom u FPS igrama, ali Resistance 2 ima do sada najbolji rezultat u ovoj disciplini. Kontrole brzo reaguju i prilično su osetljive, te je moguće izvesti vrlo precizne pogotke i manevre, što ranije, u nekim igrama, nije bio slučaj.

Zaključak naše misije je sledeći: Ukoliko gledamo FPS žanr kao celinu, Resistance 2 se nalazi u kategoriji dobrih pucačina, koje odišu dobrom atmosferom, zabavne su i imaju par spektakularnih momenata. Druga strana medalje je prosečna priča, ne naročito napredna grafika i nedovoljno originalnosti. Ako gledam samo FPS na PlayStationu 3, onda je Resistance 2 apsolutni hit i najbolje što ova platforma može da ponudi ljubiteljima ovog tipa igara.





Treyarch/Activision
Web: <http://www.callofduty.com/>

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Dvogodišnji rad firme Treyarch definitivno nije bio uzaludan, jer je pred nama jedna od najboljih pucačina koja za tematiku ima Drugi svetski rat. Ne, nije to što mislite, iako se vraćamo u taj period, zaobići ćemo bezbroj puta prežvakane misije i okrenućemo se nekim manje popularnijim događajima.

autor: Viktor Vidosavljević

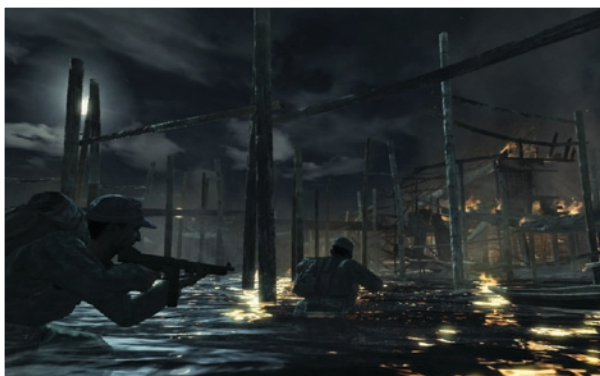
Kampanja nas odvodi na dve potpuno različite strane. Osvajanje Pacifičkih ostrva je jedna, dok nas druga vodi u centar okupiranog Staljingrada. Zanimljivo je to da će igrač naizmenično voditi vojnike u obe kampanje, čime se dobija na igrivosti i atmosferi. U oba slučaja situacija je krajnje napeta, naši glavni junaci su bez oružija i jedan pogrešan korak ih deli od sigurne smrti... U poslednjim trenucima saborci dolaze u pomoć gde sama igra i počinje. Kroz svaku misiju će nas voditi nadređeni koji će nam davati nove zadatke čim postavljeni budu izvršeni. Na Pacifiku nas dočekuju krvoločni Japanci koji nam ni jednog trenutka neće dati prostora za predah.

Iskakaće iz žbunja, zemlje, sa grana palmi, praviće zasede i nemilosrdno će jurišati ka nama sa bajonetima u želji da nas iskasape. U Staljingradu nas čeka malo drugačija situacija, Nemci su svima poznati neprijatelji i ni sada nisu promenili navike. Uvek se kreću u grupama i pucaće dok ne potroše i poslednji metak. Osim toga, mnogo pažnje je potrebno posvetiti samoj situaciji u kojoj se nalazite jer će neprijatelj iskoristiti sve što može protiv vas.

Kompletno okruženje je sjajno odrađeno, ali ipak donekle utisak kvari činjenica da igrač nema slobodu kretanja, već mora da prati predefinisani put kojim stiže do

cilja. Sve je odlično skripovano i traži veliku koncentraciju jer će najmanji nepromišljeni potez možda koštati glave. Igru pokreće isti endžin na kom je rađen prethodni deo i samim tim ima svoj prepoznatljivi šmek koji će vas s vremena na vreme podsetiti na Call of Duty 4. Atmosfera igra veliku ulogu i Treyarch se zaista potrudio da svakim segmentom dočara kako je surov rat. Stalne eksplozije koje tresu tlo, razna vozila u plamenu, krv i beživotna tela, dim koji zaklanja sunce, urlici vojnika, zapovedni ton narednika... sve to oslikava pakao koji rat donosi. Granate će bukvalno raznositi neprijatelja, metci će kidati udove i pojedine delove određenih struktura će biti moguće uništiti i tako se rešiti





Call of Duty: World at War

Za: atmosfera, grafika, faktor iznenađenja

Protiv: ponekad previše podseća na Call of Duty 4, ograničenost u kretanju

Minimalna konfiguracija: AMD 64 3200+/Intel Pentium 4 3.0 GHz, 512MB RAM / 1GB za Vista, 256MB video karta sa SM 3.0 (nVidia GeForce 6600/ ATI Radeon X1600 Pro)

Test konfiguracija: AMD 64 5000+, 2GB RAM, Ati 4850 – bez problema tera igru sa svim detaljima na maksimumu

Kontakt: <http://www.callofduty.com/>

Cena: oko 40 evra

OCENA

89

PC/P52/P53/Wii
NDS/Xbox 360

neprijatelja. Zanimljiv deo arsenala čini bacač plamena koji će biti i više nego koristan u nekim situacijama, recimo kada želite da pročistite travu ili 'proverite' da li ima nekoga u bunkeru. Sve to značajno podiže nivo napetosti i nasilja u odnosu na prethodni deo CoD-a.

Osim standardnog vida igranja kampanje, igrači će biti u mogućnosti da igraju pojedinačne misije i kooperativnom mod. Razlika je u tome što se igrači međusobno bore ko će više poena da sakupi (ubijanjem neprijatelja ili 'oživljavanjem' savoraca). Pored bodovnog takmičenja, igrači će moći da dobiju posebne iteme koji će im otključati varanja ta kooperativnu

igru (npr, neprijatelj će eksplodirati ukoliko ga pogodite u glavu). Kada igrač završi celu kampanju, otključava se poseban kooperativni mod nazvan Nazi Zombies u kom će igrači imati zadatak da brane kuću koju napadaju ni manje ni više nego zombiji. Ubijanje istih i popravljnje barikada će donositi poene kojima će biti moguće kupiti nova oružja. Svaki 'talas' će donositi više jačih i bržih neprijatelja i ma koliko dobri bili, igrači će se na kraju suočiti sa smrću. Ipak, pravu zabavu donosi multiplejer za koji komotno možemo reći da je isti kao i u prethodnom delu, osim što je tematika Drugi svetski rat. Opet je cilj ubiti što više neprijatelja i pobediti u određenim zadacima. Poenima, koji se dobijaju na taj način,

igrač će levelovati i tako će dobijati pristup novim oružjima i specijalnim sposobnostima (povećanja životnih poena, jačina metkova, brže trčanje i slično) kojih je moguće imati najviše četiri. Naravno, kako ne bi svaki put podešavali setovanja pre borbe, moguće je snimiti i kasnije koristiti taj predefinisani model.

Treyarch je potpuno opravdao vreme i poverenje koje je dobio. Uz zarazan multiplejer i odličnu kampanju, World at War je igra koja će se podjednako svideti onima koji su uživali igrajući Modern Warfare, ali i ostalim igračima koji su priželjkivali da se vrate u period Drugog svetskog rata.





DICE/EA

Web: www.mirrorsedge.com

MIRROR'S EDGE

U našoj najavi za Mirror's Edge, mogli smo samo da konstatujemo da je u pitanju igra fantastičnog potencijala, koju zaista vredi čekati. Isto tako, hrabra odluka da se izvođenje postavi u prvo lice značila je da će ovo sigurno biti ključni element za procenjivanje njenog kvaliteta.

autor: Vladimir Dolapčev

Trenuci u kojima ovo ostvarenje naprosto sija su oni kada koristite parkour veštine – dok jurcate po krovovima zgrada, izvodite akrobatske skokove ili preskačete žičane ograde, osećaj je zaista fantastičan, slobodno se može reći i potpuno svež. Čak iako niste ljubitelj FPS-a, snalaženje sa kamerom iz prvog lica ne predstavlja veliki problem, naprotiv. Orijentacija u prostoru je veoma dobra, i ne treba da prođe mnogo vremena pre nego što prestanete da mislite da bi pogled iz trećeg lica bio bolje rešenje. Naravno, suludo je očekivati da ćete prilikom upoznavanja sa novim okruženjem odmah znati kuda treba da idete, pa su zbog toga objekti na ekranu koji vam pomažu da napredujete uvek obeleženi crvenom bojom (mada se ta opcija može isključiti, ako smatrate da vam nije potrebna). Takođe, dodatnu asistenciju pruža poseban taster koji vam u svakom trenutku pokazuje kuda treba da idete...bar teoretski. Sve što smo naveli u principu dobro funkcioniše na otvorenom prostoru, ali u zatvorenom, priča je potpuno drugačija. Jednostavno, često ne možete a da se ne osetite potpuno izgubljenim, pa ste tada upućeni jedino na sistem pokušaja i grešaka, gde isprobavate sva potencijalna moguća

rešenja, što naravno, rezultuje pogibijama koje će i najbolji igrači morati da iskuse barem nekoliko desetina puta. Pokazatelj pravca kojim treba da idete ponekad ume da zbuni, pa će se dešavati npr. da je do cilja potrebno doći potpuno drugim putem nego što se čini na početku. Vrhunac frustracije predstavljaju borbene sekvence, kojih ima u priličnom broju. Već na startu, igra će vas baciti u skućene prostorije, gde se od vas očekuje da pronađete izlaz dok vas sa leđa rešeta grupa lokalnih čuvara reda. Ne kažemo da je nemoguće da se izvučete iz takve situacije, ali je onda to pre svega stvar sreće, nego vaše veštine. Momenti u kojima ste primorani da se obračunavate takođe nisu naročito inspirativni – shvatamo da Mirror's Edge nikada nije ni bio zamišljen kao FPS, ali je ovaj elemenat ipak mogao biti dorađen. S obzirom da je prilično neprecizna, Fate nema nikakve šanse ako je napadne više neprijatelja, pa je potrebno da ih izolujete jednog po jednog. Mogućnost oduzimanja oružja zahteva precizan tajming, a dobra alternativa je uklizavanje i udarac nogom u stomak. Olakšavajuća okolnost je što se glavna junakinja oporavlja od svih povreda za svega par sekundi, a i snimanje statusa se obavlja vrlo često,

Mirror's Edge

Za: prelepi eksterijeri, inovativno izvođenje, fantastične parkour sekvence

Protiv: prosečna priča, potpuna linearnost, dužina, borba je mogla biti bolje osmišljena, insistiranje na trial & error gejmpleru

Podržava: SIXAXIS, DualShock 3, 720p

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 5.999 dinara

OCENA

80

PS3, Xbox 360

tako da nikada nećete biti primorani da se vraćate više od minut-dva unazad. Ovo u neku ruku i svedoči da su autori bili svesni trial & error prirode njihovog ostvarenja, odnosno nesposobnosti da ga eliminišu. Nažalost, glavna priča je relativno kratka i može se završiti sa svega 7-8 sati, nakon čega vam jedino ostaje prelaženje pojedinačnih nivoa u time trial modu, i poređenje sa rezultatima drugih igrača. Iako to ume da bude zabavno, više bismo voleli da postoji mogućnost simultanog trkanja sa živim protivnicima. Takođe, šteta je što je editor nivoa ekskluziva PC verzije, koja tek treba da se pojavi početkom 2009., jer su Far Cry 2 ali i LittleBigPlanet dokazali da on može sjajno da funkcioniše i na konzolama.

Vizuelna impresija koju ostavlja Mirror's Edge je veoma pozitivna. Očekivano, igra sija dok ste na otvorenom – grad deluje fantastično, a neobičan izbor boja samo naglašava da pred sobom imamo ostvarenje koje izlazi iz standardnog kalupa. Utisak je znatno lošiji kada ste u zatvorenom prostoru – generička skladišta i slične lokacije u kojima ćete ponekad imati problem da bilo šta vidite predstavljaju njenu najslabiju tačku. Interesantno je i da neimenovani megapolis deluje potpuno napušteno – zgrade i ulice su prazne i tokom dana, tako da su jedina živa bića vi i vaši progonitelji. Za utehu, makar nema ni traga od pada brzine animacije.

Zvučna podloga predstavlja malo razočarenje – muzika je gotovo neprimetna, a dijalozni nisu naročito inspirativni ni ubedljivi, u skladu sa radnjom od koje smo očekivali mnogo više. Iz proseka jedino debelo odskače prelepa glavna tema, „Still Alive“ švedske pevačice Lise Miskovsky.

Svaki pokušaj da se napravi nešto neobično rezultuje nizom loših i dobrih poteza, što je, slučaj i sa Mirror's Edge-om. Činjenica je da je mnogo toga moralo biti urađeno bolje, mišljenja smo da o ovo ostvarenje u sebi ipak ima isušive dobrih ideja, da biste ga tek tako preskočili. S obzirom da je DICE već najavio nastavke, biće i prilike za popravni.



Ubisoft/Ubisoft Montreal
Web: www.farcry2.com

FAR CRY 2

Od ove igre su svi puno očekivali. A očekivanja su guja, ujedu vas kada se najmanje nadate... Dobro, odmah je bilo jasno da Far Cry 2 neće biti epohalan poput svog prethodnika, ako ni zbog čega drugog onda zbog činjenice da su se momci iz Crytech-a odrekli prava na franšizu i posvetili se Crys-u. Ipak, to nije bilo dovoljno da se Far Cry tek tako otpiše – novi razvojni tim Ubisoft Montreal je iza sebe imao nekoliko velikih hitova poput Assassin's Creed-a i serijala Splinter Cell i Prince of Persia. I tako smo se našli u situaciji da se Crys i Far Cry 2 bore rame uz rame za mesto naslednika originalnog Far Cry-a.

autor: Viktor Popović

Iako je daleko od loše igre, Crys je donekle izneverio očekivanja. Ne samo što je veoma kratak, linearan i delimično repetitivan, već je i malo falilo da dovede Crytek do bankrota – njihova loša marketinška odluka da igru izdaju kao PC ekskluzivu ih je zamalo koštala glave. Na sreću, uspeali su da povade kestenje iz vatre, izdaju ekspanziju sa

unapređenim multiplejer modom i tako kupe sebi još malo vremena u akvarijumu sa velikim ribama. Ubisoft Montreal nije napravio tako očiglednu grešku, i igru izdao paralelno za PC i dve najpopularnije konzole – PS3 i Xbox360. Nažalost, izgleda da je ovakav kompromis danas neminovnost, jer je usled piraterije sva zarada sa PC tržišta pod znakom pitanja,

pa se izdavači sve više okreću ka mnogo bolje zaštićenim konzolama. Na veliku žalost PC igrača, igre orijentisane na konzolno tržište obično ne ispunjavaju njihove (naše) estetske i konceptualne zahteve. Da li je Far Cry 2 imun na ovo?

Far Cry 2 je u svakom slučaju odlično ispeglan, pa se nikakvi nedostaci u početku ne primećuju. I više od toga – na prvi pogled ćete se verovatno zaljubiti u igru, kako u vizuelnu komponentu, tako i u zaradni i primamljivi gejملهj. Iako je grafika za nijansu slabija od one viđene u Crys-u, afrička savana će, kao prostor sa ogromnim neiskorištenim potencijalom u video igrama, odneti simpatije. Ako posle ovoga budete mogli da se vratite u generičke džungle ili sela Normandije (daleko bilo!) svaka vam čast.

Dakle, radnja se odigrava u fiktivnoj zemlji Centralne Afrike. Pustinje, savane, oaze, ratovi, pobunjenici, prašina, dijamanti i sveopšti kaos će vas okruživati dok budete obilazili ovu zaostalu državu trećeg sveta. Vi se nalazite u ulozi plaćenog ubice – Džek Karver iz prvog dela dakle ispada iz priče, a vi na početku igre birate jednog od devet ponuđenih





belosvetskih terorista (čikam vas da odaberete čilagera iz OKV). Koga god da izaberete, priča je ista – plaćeni ste da ubijete misterioznog trgovca oružija poznatog samo po nadimku Šakal. Međutim, stvari se dodatno komplikuju. Država je u sred građanskog rata, gde svako puca na svakoga, a kao da to nije dovoljno, zakačili ste i malariju koja vas polako ubija, i zahteva konstantan priliv skupih i teško dostupnih lekova.

U toku vašeg traganja za Šakalom, običi ćete ogromno prostranstvo (mapa je potpuno otvorena od samog početka), i sami birati od koga ćete uzimati misije. Tu su dve osnovne frakcije od kojih uzimate glavne misije – APR (Alliance for Popular Resistance) i UFL (United Front for Liberation and Labour), kao i sijaset sumnjivih likova za koje ćete krasti, ubijati, švercovati i raditi ostale opcione sporedne misije. Povremeno ćete morati raditi specijalizirane misije kako bi nabavili lek za malariju sa jedne strane i novo oružje sa druge. Oružje je rešeno na specifičan način – polovni primerci koji se mogu naći na protivnicima su obično u žalosnom stanju, često se zaglavljaju i konačno vam mogu eksplodirati u ruci, pa je zato najefikasnije kupovati nove primerke direktno od diler. To sve zvuči sjajno, i prvih sat-dva igre će zaista i biti tako. Ali čim ozbiljnije zagrebete po površini, nekoliko standardnih konzolaških sindroma će vas poput malja udariti u potiljak.

To su na prvom mestu neke od inovacija,

koje su trebale da budu glavni adut cele igre. Da krenemo od vožnje; imate izbor od nekoliko automobila, džipova i čamaca koje možete vozikati unaokolo. U slučaju da oštetite vozilo, moraćete se zaustaviti pored puta, izaći i popraviti ga. Ovo u početku izgleda sjajno, ali kasnije postaje potpuno banalno i repetitivno. Recimo, u brzini nećete primetiti drvo i – TRAS! Ali nema panike, heroj istrčava iz kola, otvara haubu, zavrće gedrom šraf koji pravi problem i vi nastavljate put. Kasnije, banda drugara odlučuje da vas zaspe vrelim olovom; posle malo jurnjave po pesku vaš kamiončić izgleda kao švajcarski sir i dim šiklja na sve strane. Ali nema mesta za strah – hauba, gedora i šraf ponovo rešavaju sve vaše probleme. Čak i ako neki gnevni lokalac na vas lansira raketu, stoički primite pogodak, parkirajte iza ugla i pritegnite opet taj magični šraf. Da, da, baš se osećam kao u realnosti.

Igra je prepuna takvih besmislica. Oružje koje uzmete od protivnika je uvek u očajnom stanju, čak i ako su je u pitanju leš kakvog komandosa. Misije zahtevaju da idete sa jednog kraja mape na drugi, konstantno, tako da ćete 80% vremena provesti vozeći se do besvesti. Misije su uglavnom veoma slične, i svode se na glupave egzekucije, bez nekog dubljeg smisla ili raznolikog izvođenja. Da bi snimili poziciju, morate pronaći jednu od desetak napuštenih kućica, očistiti je od protivnika i odspavati jednu partiju. Ako vam je to teško, idite na quick-save. Alo, Montrealci! U čemu je poenta oslobađanja kućica i šušavog krevetca ako mogu da

snimim igru kada god poželim? Konzolaši ne mogu? Tačno, treba svi da se žrtvuemo zbog njih...

U principu, Far Cry 2 se svodi na to. Nekoliko dobrih fora koje brzo dosade, okružene gomilom loših fora koje od početka iritiraju. Ipak, igri dajemo relativno visoku ocenu. Ipak treba zažmuriti na jedno oko kada su u pitanju konzolaški nedostaci; mi smo sami krivi što para u PC industriji ima sve manje. Sa druge strane, Afrika kao mesto zbivanja svakako zaslužuje pohvalu, kao i brz i eksplozivan gejmplaj, koji će sigurno naći svoje mesto u srcima pravih ljubitelja FPS igara. I još jedna stvar, možda bi pravi recept za igranje bio sledeći: ne igrajte duže od pola sata dnevno. Sve duže od toga će usled repetitivnosti dovesti do zasićenja – budite uvereni u to.

Far Cry 2

Za: Afrička savana, puno detalja koji prodaju priču, odlična optimizacija.

Protiv: Repetitivno, neke inovacije više nerviraju nego što pričaju.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 3.2 GHz, 1 GB RAM-a i Nvidia 6800+ ili ekvivalent sa 256 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi dobro na medium-low podešavanjima

Kontakt: www.pyramid.co.yu

Cena: 2.499 dinara

OCENA

84

PC



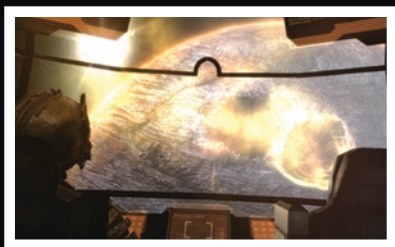
EA Redwood Shores/Electronic Arts
Web: <http://deadspace.ea.com>

DEAD SPACE

Navikli smo da nas igre survival horror žanra stavljaju na izolovano mesto koje je prepuno neprijateljski nastrojenih stvorenja. Dead Space se u tome ni malo ne razlikuje od konkurencije, ali zato to čini u skoro svakom drugom segmentu i to na dobar način.



Radnja igre se odvija u dalekoj budućnosti gde je ljudski rod iscrpeo sve prirodne resurse na planeti Zemlji. Srećom, put kroz svemir je ustaljena pojava u to vreme, kao i 'rasturanje' planeta kako bi se došlo do dragocenih minerala. Nakon istraživanja određene planete za koju se smatra da ima dosta rude, ljudi kolonizuju deo planete koji je najbogatiji i pripremaju ga za cepanje uz pomoć ogromnih svemirskih brodova koji ih prerađuju i transportuju ih na Zemlju. U ovom slučaju na planeti Aegis 7, pored minerala, pronađen je artefakt koji vernici (Altmani) smatraju za sveti objekat koji pripada crkvi. Ispostaviće se da će baš taj sveti predmet promeniti sudbinu cele kolonije i broda USG Ishimura, najvećeg i najkorišćenijeg 'razarača planeta'.



U trenutku kada CEC (Concordance Extraction Corporation) gubi svaki kontakt sa Ishimurom, na isti se šalje malo servisno vozilo kako bi se otkrio i otklonio kvar na komunikacionoj opremi. Tada ulazimo u kožu inženjera Isaaca Clarkea koji pored misije da pronađe i otkloni kvar, želi da nađe svoju devojkicu, Nicole, za koju zna da se nalazi na brodu. Posle ne baš prijatnog sletanja, dobijamo kontrolu nad Isaacom i nezaboravna avantura može da počne. Kamera je smeštena iznad desnog ramena našeg heroja (slično kao u igrama Gears of War ili Resident Evil 4), što daje odličan efekat ograničenosti i samim tim podiže već napetu atmosferu.

Prvi koraci na Ishimuri će vas suočiti sa zastrašujućim čudovištima – nekromorfima i vrlo brzo ćete se odvojiti od ostatka posade. Da stvar bude još gora, svi sistemi u brodu počinju da zakazuju. Dakle, pored preživljavanja cilj

će biti i povratiti sve vitalne funkcije broda (jednu po jednu), kako bi se sprečilo urušavanje zbog ogromnog tereta (dela planeta Aegis 7). Pošto Isaac nije poslat u spasilačku misiju i nije prošao kroz bilo kakav 'boot camp', moraće da se snalazi i koristi rudarsku opremu kako bi se borio sa nemanima koje su zauzele brod. Pored 'naoružanja' Isaac će na brodu naći i dva modula koja će moći da koristi kada ih prikači na ruku: stasis i kinesis. Stasis mu daje mogućnost da uspori neprijatelje i objekte koji se prebrzo kreću, dok će mu kinesis omogućiti da pomera objekte. I jedna i druga sposobnost će dobro doći u određenim situacijama i bez korišćenja istih neće biti moguće preći određene delove. Zanimljivo je i to što je kompletan interfejs sveden na minimum. Inventar, municija, kontaktiranje sa preživelim članovima posade... sve se vrši preko

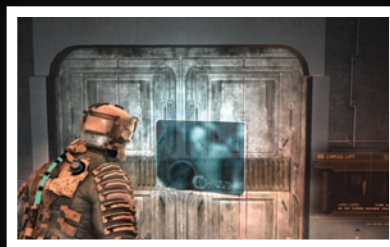


holografa i prikazivaće se u realnom vremenu. Što će reći da igra teče svojim tokom ma šta vi radili sa inventarom ili ma ko vas kontaktirao - opet u cilju podizanja atmosfere i teranja igrača da brzo i panično reaguje.

Zadatke tokom većeg dela igre će vam davati preživeli na brodu. Uglavnom sve ide svojom logičnim tokom i polako vam otkriva celu priču i dešavanja koja su zadesila Ishimuru. Glavna (i jedina) prepreka će biti mnogobrojna i raznovrsna čudovišta koja su okupirala brod i koja će vam slediti krv kada ih ugledate. Ukoliko ste navikli da par sa par metaka u glavu rešavate probleme u sličnim igrama, imaćete puno problema, jer je jedino rešenje za ove nemani kidanje njihovih udova. Na par mesta, bićete u prilici da osetite bestežinsko stanje, doduše, ne potpuno, jer ćete samo biti u mogućnosti da letite kroz prostor u jednom pravcu.

U pojedinim situacijama biće potrebno izaći u otvoreni svemir, gde će vas pored bestežinskog stanja zateći i vakuum, ali bez brige, odelo našeg junaka je opremljeno bocama sa kiseonikom koje će mu pomoći da prevaziđe taj problem i nastavi da hita ka glavnom cilju... Da ostane živ.

Čuvanje igre je omogućeno samo na određenim mestima, tako da nećete baš na svakom mestu moći da prisnetite 'Quick Save' i onda pogledate iza čoška. S tim u vidu, savet je da uvek uradite save kada naletite na takvo mesto, jer ne znate šta vas čeka. Na pojedinim mestima u brodu se nalaze radnje u kojima možete kupiti razne stvari: oružja, health packove, municiju... možete unaprediti odela i iskoristiti šeme na koje



naletite u istraživanju broda (za nove predmete) i tako 'otključati' taj predmet u radnji. Imajući u vidu da je Isaac inženjer, igrač će biti u mogućnosti da unapredi atribute svog odela i oružja na posebnim mestima uz pomoć power nodova koji se uglavnom nalaze u malim neupadljivim kutijama na zidu.

Dead Space je izvanredna igra koja svojim kvalitetom i originalnošću u svim aspektima odskace od konkurencije. Grafika koja oduzima dah, savršeno modelovana stvorenja, odlična glasovna gluma... Svaki aspekt igre je fantastično odrađen i spojen sa pričom koja nas tera i mami da vidimo šta će se desiti sa Isaacom i Ishimurom. Čak i ako niste ljubitelj žanra, Dead Space će vas držati na ivici stolice svih 15-ak sati koliko je potrebno kako bi se ležerno savladala svaka prepreka i spaslo čovečanstvo.

Još, još, još!

Ako vam nije dosta Dead Space priče, uz malo truda možete doći do stripa i animiranog filma koji će vas potpuno provesti kroz kompletnu priču koja je prethodila događajima u igri. Strip će vas kroz šest delova upoznati sa ljudima koji su kolonizovali Aegis 7, verom koju mnogi prate, čuvenim artefaktom...sve do kulminacije i stravičnih događaja koji su neizbežni. Animirani film, se za razliku od stripa, bavi događajima na brodu Ishimura u trenucima 'cepanja' planete i otkriva kako se zaraza provukla i raširila Ishimurom. 22. avgusta pokrenut je sajt www.noknownsurvivors.com koji je zainteresovane upoznao sa Dead Space svetom kroz jedan vid P&C avanture urađene u flashu. Igrači su bili u prilici da istraže unutrašnjost broda bežeći od raznih nemani koje bi ih jurile. Kada je Dead Space ugledao svetlost dana, igra je prekinuta, a najbolji igrači su dobili nagrade. Svi ti potezi su privukli ogromnu pažnju kompletne igračke populacije, što je bila odlična uvertira za ono šta nas je čekalo na Ishimuri.

Dead Space

Za: Originalna priča, odlična atmosfera.

Protiv: Sitni bagovi, loše komande na tastaturi.

Minimalna konfiguracija: Intel Pentium 4 2.8GHz, 1GB RAM za XP, 2GB za Vista, 256MB video karta sa SM 3.0 (nVidia GeForce 6800+/ATI Radeon X1600 Pro+)

Test konfiguracija: Athlon 5000+, 2GB RAM, Asus 4850 guraju igru u 1680x1050 sa svim maksimalnim detaljima bez ikakvih problema

Kontakt: www.extremeecc.rs

Cena: 2.999 dinara

OCENA

91

PC/PS3/
Xbox 360

Bethesda Softworks

Web: <http://fallout.bethsoft.com>

FALLOUT 3

Priznajem, jedan sam od onih kojima spomen reči "Fallout" izaziva neopisiv osećaj euforije i blagostanja. Kada se samo setim koliko vremena sam posvetio toj igri, vraćajući joj se iznova i iznova, jer je uvek bilo nečeg novog što sam prethodni put propustio ili nisam mogao u datom trenutku da isprobam. Zadivljujuće je koliko su oba dela uticala na moje generalno poimanje igara i naučila me pojmovima poput "otvorenog sveta" i "slobode izbora". Iako sam vesti o izradi trećeg dela primio sa velikom dozom skeptičnosti, finalni proizvod je ipak našao svoj put do mog PC-ja.

Budućnost je oduvek predstavljala ogroman znak pitanja. U svetu Fallout-a, budućnost donosi sukob oko preostalih izvora nafte, koji će kulminirati razmenom atomskog materijala među velikim svetskim silama. Ne mislimo na mirnodopsku razmenu radi rešavanja energetske krize, već na nuklearni holokaust svetskih razmera. Te daleke 2077 Sjedinjene Američke Države pretvoriće se u nuklearnu pustoš, koja se ni u narednih dvesta godina neće vratiti u normalu. Ujka Sem nije sedeo nespreman, pa je za slučaj nuklearnog rata izgradio nekoliko desetina ogromnih skloništa širom kontinenta, nazvanih Sefovi. Sef je u stanju da izdrži manju grupu ljudi čak nekoliko generacija, potpuno ih izolujući od uticaja spoljašnjeg sveta. Stanovnikom jednog takvog Sefa, sa oznakom 101, bićete i vi, kao i vaš otac, čijim misterioznim begom je pokrenuta cela lavina događaja, rezultirajući vašim napuštanjem sigurnosti Sefa i prepuštanju nemilosti površinske pustoši. Pustoši u kojoj žive poslednji ogranci onoga što se nekada nazivalo ljudskom rasom. Sredini u kojoj preživljavaju najjači, u kojoj ste ili lovac ili žrtva bandita, mutiranih životinjskih vrsta ili Super Mutanata.

Glavna karakteristika prethodnika, koja nije izostala ni u novom delu, je sloboda da radite šta poželite i da idete gde god vas put odvede. Da li ćete po izlasku iz sefa naći sklonište u naselju koje se nazire na horizontu, ili mu okrenuti leđa i zaputiti se u nepreglednu pustoš koja je nekada bila prestonica najjače ekonomske i vojne sile starog doba? Izaberite sami. Sve je u izboru. Svet u kome ćete se obresti je zbilja velik. Ogroman! Toliko velik da ga ni desetine sati tumanjanja i istraživanja ne mogu pokriti. A opet tako zanimljiv i tako pun interesantnih likova i lokacija, da ne zažalite ni jednog koraka koji napravite van glavne linije događaja. Da, postoji niz zadataka koji će vam otkriti šta je nateralo vašeg oca da vas napusti, i da, magična zelena strelica će vas u svakom momentu upućivati na dalji korak u pohodu za istinom. Što ne znači da je potrebno slepo je pratiti. Ako tako postupite, rizikujete da promašite poentu igre.

Autori su Fallout 3 žanrovski uvrstili u kategoriju akcionih RPG naslova. Iz našeg pogleda, on je i dobra akcija, i solidna role-play igra, ali i mnogo više od oba. Nešto što se ne može okarakterisati u dve-tri reči. Sistem unapređivanja vašeg lika pojednostavljen je na minimum. Sedam osnovnih atributa i trinaest sposobnosti, koji će odrediti uspešnost vašeg junaka prilikom borbe, razgovora, trgovine, lečenja itd. Rešavanjem zadataka, pronalaženjem specijalnih knjiga i statua, ali i nabavkom novih delova opreme ćete ih dalje unapređivati. Sa svakim novim nivoom imaćete priliku da izaberete i po jednu specijalnu karakteristiku, koje mogu poboljšati osnovni set sposobnosti, ali vam dati i neke nove mogućnosti. Iako samom sistemu razvoja lika ne možemo puno toga zameriti, utisak je zamrljan činjenicom da do kraja igranja možete stvoriti nad-čovaka, biće koje je superiorno u svakom aspektu svoga života. Sa takvim nad-likom možete obići svaki kutak opustošenog Vašingtona i uraditi sve moguće, što pod znak pitanja stavlja razloge za ponovni prelazak igre.

Ono u čemu Fallout 3 zaista briljira je akcija. Možda smo bili skeptični prema marketinškim manipulacijama da je V.A.T.S. nešto najbolje što je zadesilo igračku industriju, ali je nakon višečasovne seanse skepticizam završio zaključan u ormaru. Vault-Tec Assisted Targeting System je sjajan! I zabavan! Ne samo u strateškom pogledu, već i u vizuelnom doživljaju koji dobijate kao nagradu za



taktički osmišljen napad. Istina je da odstupa od klasičnih poteznih borbi iz prethodnih delova, ali je nauštrb akcije i zabave ovakva žrtva sasvim prihvatljiva. Jedine zamerke upućujemo na automatsko dopunjavanje akcionih poena, koje je u većini slučajeva previše brzo, te će vam borbe, čak i protiv daleko nadmoćnijih neprijatelja, delovati poprilično lake. A njih će biti na svakom koraku. Iako je neke situacije moguće rešiti razgovorom, laganjem ili podmićivanjem, sa stvorenjima poput Super Mutanata ili radijacijom sprženih Ghoula nema pregovora. Pustoš prestonice nije mesto kroz koje ćete se tek tako prošetati. Odlučite li se za slepo praćenje glavne linije događaja, vaš doživljaj će se svesti na obilazak najznačajnijih lokacija već spomenute pustoši. Napustite

li put vašeg oca barem na trenutak, slobodno prihvatite sve što vam post-apokaliptičan svet može ponuditi. Osobe kojima je potrebna pomoć su na svakom koraku, bilo da se radi o krupnijim zadacima, koji će zahtevati vaše puno angažovanje, ili o sitnim, lokalnim problemima, koje ćete rešiti tek tako, usputno. Ono što je Fallout izdvajalo u moru sličnih naslova je moć izbora u rešavanju bilo čega što igra pred vaše noge baci. Ne dopada vam se šta šerif Sims nudi za sređivanje nuklearne bombe? Nikakv problem, obratite se konkurenciji i gledajte kako naselje Megaton leti u vazduh. Mladi Brajan, koji je izgubio oca u napadu mutiranih mrava, zamolio vas je da mu nađete sklonište. Da li ćete mu pomoći da nađe rodbinu ili ga prevariti i prodati trgovcima robljem? Ili rešiti zadatak na neki treći način,



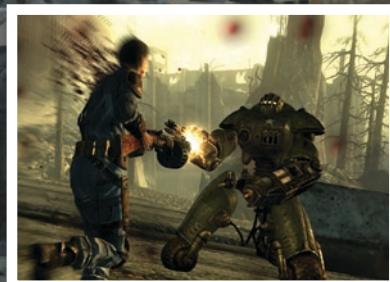


koji će vam tek nakon daljeg traganja biti na raspolaganju. Svako rešenje ima svoje prednosti i mane, iako je uvek očigledno šta je dobro a šta loše. Koncept karme, poznat igračima prethodnih delova (ili ljubiteljima "My name is Earl"), savršeno se uklapa i u treći. Činite dobro i dobrom će vam se vratiti. Činite loše i očekujte lovu na učenjene glave kako vam dišu za vrat na svakom koraku.

Glavni problem trećeg nastavka Fallout serijala je želja autora da pojednostavi igru što je više moguće, zarad čega trpi sve pozitivno što su u njega stavili. Koja je poenta imati ogroman svet i nebrojeno mnogo zadataka, kada su jednodimenzionalni likovi i bajkoviti događaji osmišljeni da budu zanimljivi jedino deci u predškolskom. Zašto imati sistem dobra i zla, kada je prelazak iz jednog ekstrema u drugi pitanje nekoliko flaša čiste vode datih ljudima kojima je pustoš uzela sve. Zašto čoveku dati izbor, kada njegove odluke ne menjaju događaje koje slede, niti odnose sa likovima koje će nadalje sresti. Sa druge strane, armija fanova prethodna dva Fallout-a, kao i nasleđa koje su ostavili, neće biti

razočarana. Preživeo je retro-futuristički stil američkog života pedesetih godina prošlog veka. Preživele su skrivene poruke kojima se programer obraćao direktno nama, igračima. Preživeo je crni humor toliko karakterističan za Fallout svet. Ništa ne može nadmašiti kreativnost autora originalne serije, ali će vam i treći deo u više navrata izmamiti osmeh na lice i naterati vas da se setite dana davno prošlih.

Fallout 3 je dobra igra i jedinstveno igračko iskustvo. Usisate vas u sebe a da toga niste ni svesni, barem dok ne krene da zvoni budilnik za školu/posao. I tako satima, danima, a onim upornima i nedeljama. Ali je mogao da bude mnogo više, nešto što ćemo za života pamtiti i čemu ćemo se rado vraćati kad god nostalgija zakuca na vrata. Fallout 3 pati od istih dečijih bolesti koje su tresle četvrti deo Elder Scroll serijala. Zanimljiv je na prvi pogled, držaće vas neko vreme, ali će nepostojanje dubine, razvodnjenost zapleta i egzistencija očiglednih nelogičnosti unutar same igre učiniti da posle par meseci zaboravite da ste ikada posedovali kutiju sa DVD-jem Fallout-a 3 unutra.



Fallout 3

Za: interesantan, ogroman, bogat i otvoren svet, zanimljivi kvestovi sa višestrukim rešenjima, humor

Protiv: površni likovi, jednostavan zaplet, gotovo nikakav uticaj vaših postupaka na okolinu, dobar samo za jedno igranje

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.4GHz, 2GB RAM, GeForce 6800 sa 256MB RAM-a ili ATI ekvivalent

Test konfiguracija: Intel Core 2 Duo na 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je uz povremena kočenja radila na nižim detaljima u rezoluciji 1024x768

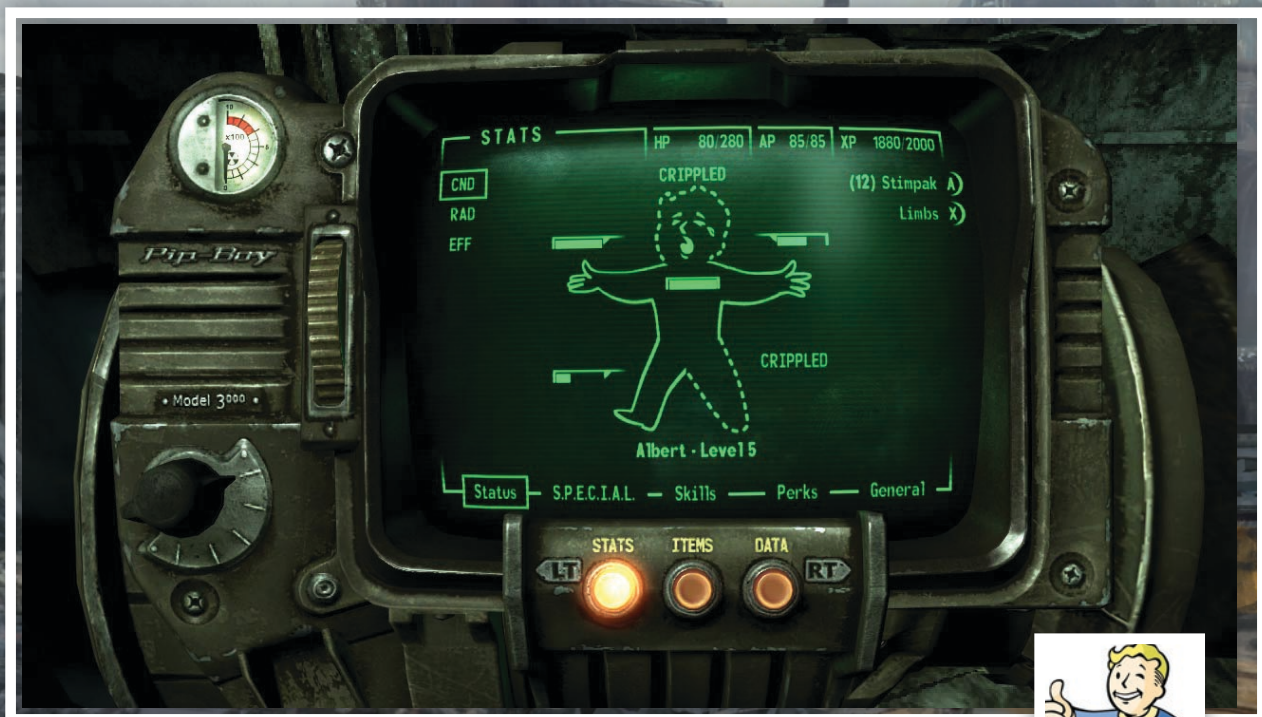
Kontakt: www.extrememcc.rs

Cena: 2.999 din.

OCENA

80

PC/PS3/
Xbox 360



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
 Bul. Mihajla Pupina 85
 011 311 20 49 - 065 847 88 25
 ponedeljak - subota 09 - 21h



EA LA/Electronic Arts

Web: www.commandandconquer.com

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Ne može se reći da su video igre najozbiljnija stvar na svetu, ali ponekad se pojavi neka koja nadmaši ostale u humoru, parodiranju i opštoj neozbiljnosti, a opet pruži igračima vrlo ozbiljno igračko iskustvo. Jedna od njih je Red Alert 3, još jedan pogodak C&C serijala, koji je izašao vrlo brzo nakon uspeha Tiberium Warsa i Kane's Wrath. Za razliku od ta dva naslova, Red Alert spada u poseban univerzum u kom se svetske sile u doba oko Drugog svetskog rata igraju vremenskom mašinom sa, po civilno stanovništvo, katastrofalnim rezultatima, ali i ogromnim količinama zabave za igrače. Ko je ovoga puta ubijen u prošlosti da bi neko zavladao svetom ćemo ostaviti da otkrijete kroz kampanju, a mi ćemo se posvetiti raznim detaljima same igre.





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



autor: Luka Zlatić

Kao što često činimo u našim tekstovima prvo ćemo se pozabaviti tehnikalijama. Na kontrolni sistem C&C igara su se svi već sigurno navikli, na kraju krajeva, sve RTS igre su potekle od tog sistema postavljenog još u Dune 2. Ono što tu možemo da iskomentarišemo je odaziv jedinica na komande, koji ima par ozbiljnih manjkavosti – ignorisanje naređenja od strane nekih grupa jedinica kada ih prebrzo pozivate i sada već standardne probleme sa pathfindingom, odnosno zaglavljivanjem i besmislenim lutanjem pojedinih članova armije. Nije to nešto što će upropastiti igru, ali ume da zasmeta i traži više pažnje od strane igrača nego što bi trebalo. Zvuk je na najvišem nivou i što se tiče zvučnih efekata i što se tiče muzike koja na pravi

način prati sve akcije na bojištima. Između misija možete uživati u tradicionalnim full motion filmovima koji obiluju suludim zapletima, jeftinim humorom, prilično ludim likovima, namerno lošom glumom i lepim ženama. (a možete na netu pronaći i sajt na kom u istom stilu David Hasselhoff reklamira RA3) Između filmova možete uživati i u unapređenom Generals engineu, na kom se polako vide tragovi starosti, ali i dalje ume da prikaže spektakularne bitke, a verovatno i renderuje najlepšu vodu u dosadašnjoj istoriji video igara.

Kad smo već spomenuli vodu, Red Alert 3 se prilično oslanja na pomorske bitke, amfibijske jedinice, krvoločne delfine i slične animacije, pa se može reći da ćete

strateške odluke morati da donosite i na kopnu, i u vazduhu, ali i u vodi... Ili nad, ili pod vodom, u zavisnosti od jedinice. Naravno, to ne znači da je igra preterano zakomplicovana, i da je izgubila na tempu. Naprotiv, sva tri "bojna polja" su zadržala svoj značaj, i eksplozivnost borbenih jedinica koje ih koriste. Zapravo, tempo RA3 je ponekad toliko brz da se strategija stavlja u drugi plan i najvažniji postaju refleksi.

Po prvi put u serijalu imamo tri zaraćene strane, pošto se standardnom duetu Saveznika (USA i zapadna Evropa) i Sovjeta sada suprotstavlja Imperija Izlazećeg Sunca (Japan). Sve tri strane su vrlo različite i zabavno je igrati sa svakom od njih. Sovjeti su ostali najbliži svom





standardnu, pa se oslanjaju na sirovu snagu i snažnu ekonomiju, kao i zaista razorne, iako spore, najjače jedinice, koje će polako ali sigurno potpuno demolirati protivničke baze. Naravno, tu je i Nataša – heroj koja seje strah među protivnike svojom pojavom. Saveznici su dosta izmenjeni i mnogo su više nego ranije koncentrisani na borbu u vazduhu i onesposobljavanje protivnika (ili plaćanje protivnicima da pređu na njihovu stranu). Takođe, u njihove odbrambene građevine mogu da uđu pešadinci i tako im promene borbena svojstva. Tu je i legendarna Tanja, koja se tokom igre i prepucava sa Natašom u duelu za prvu herojku igre. Kako ne valja praviti račun bez krčamara, i njih dve bi trebalo da sačekaju treću suparnicu. Pošto je Imperija potpuno nova frakcija, jasno

je da su u razvojnom timu najviše pustili mašti na volju. Pre svega – tu je Yuriko Omega, na prvi pogled klasična japanska srednjoškolka, a u stvari plod genetskog inženjeringa opremljena neverovatnim psihičkim moćima. Zaista prava suparnica Tanji i Nataši. Dizajn ostalih jedinica i njihova funkcionalnost su potpuno u skladu sa anime/manga fazonom, i obiluje robotima koji mogu da se transformišu, modernim samurajima i drugim ikonama jap-pop kulture. Takođe, tu je i poseban stil igre koji forsira popularno mikromanje, što znači da nije poenta u masi, nego u brzom komandovanju manjim brojem jedinica.

Još jedna promena je to što su misije napravljene tako da se igraju u paru.

Dakle, svaka od 27 misija (po 9 za svaku stranu) u kampanji traži dva igrača, koji su povezani internet vezom. Naravno, uvek je moguće da saveznikom upravlja AI, koji je prilično limitiran, ali je tu par kratkih komandi kojima mu je moguće pomoći. Prilično je zanimljivo igrati sa slučajno odabranim saveznikom preko interneta, pošto je moguće postići i sjajnu koordinaciju dva iskusna igrača, ali i biti u situaciji u kojoj se dva početnika sudaraju jedan sa drugim.

Red Alert 3 je potpuno u duhu serijala i svi fanovi bi trebalo da budu oduševljeni. Oni koji nisu fanovi bi trebalo makar da je probaju, u pitanju je jako dobra igra sa mnogo kvaliteta.



C&C: Red Alert 3

Za: Parodiranje svega i svačega, fascinantant tempo kojim se odvija, lepe žene prolaze kroz igru.

Protiv: Humor nije baš za svakoga, kampanja bi morala da zahteva više strategije.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.2Ghz, 1GB RAM, GeForce serije 6/ATI X800 ili jača grafička kartica.

Test konfiguracija: C2Duo E8600, 4GB RAM-a i ATI 4870 su i više nego dovoljni da ostvarite globalnu dominaciju na Zemlji, u rezoluciji 1680x1050 sa maksimalnim detaljima.

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 2.999 dinara

OCENA

87

PC/X360

Volition Inc./THQ
Web: www.saintsrow.com

SAINTS ROW 2

Ma šta autorski tim Saints Row serijala pričao, činjenica je da je njihovo ostvarenje nastalo na krilima uspeha Grand Theft Auto-a. Nakon prvog dela koji je ostvario solidan uspeh na Xbox-u 360 (na njemu se jedino i pojavio), njegov nastavak stiže paralelno za aktuelnu Microsoftovu konzolu i PlayStation 3, dok je PC verzija odložena za početak 2009., možda da se ne bi podudarila sa pojavljivanjem GTA IV.

Priča koja prati Saints Row 2 direktno se nadovezuje na original, mada svi koji su ga propustili neće imati problema zbog toga. Glavni junak (definišete ga sami, iz vrlo detaljnog editora) se budi u zatvorskoj bolnici i nakon bega pokušava da povрати ugled svoje bande 3rd Street Saints, koja je nekada dominirala ulicama fiktivnog Stilwatera. Bez obzira što je celokupna igra opet smeštena na istu lokaciju, čak iako ste završili prethodnika, ona će vam delovati sveže. Osim što je za 50% veći, grad obiluje i novim lokacijama poput univerziteta, pristaništa, ili zatvora, a tu je i prigradsko naselje Waterman Plains.

Sumnjamo da će to nekoga iznenaditi, ali izvođenje je veoma nalik na GTA, toliko da je čak i kontrolna šema slična. Popriličan broj akcija koji vam je na raspolaganju ipak znači da će vam trebati neko vreme da uđete u ritam, pa zato savetujemo da ne preskačete tutorijal koji je ponuđen na samom početku. Raznovrsnost misija jeste jedan od glavnih kvaliteta ovog ostvarenja, a da biste uopšte mogli da odmotavate glavnu priču, potrebno je da steknete ugled, tako što ćete obavljati sporedne zadatke. Oni se kreću od klasičnih trka pa do učestvovanja u reality show programu nalik na američki "Cops" ili naš "Pozovite 92" ako vam je lakše. Radi se samo o tome da se

ovde policijske intervencije svode na niz vrlo brutalnih ubistava – apsolutni vrhunac je bio obračun sa demonstrantima koji vas stimulise da ih prepolovite motornom testerom. Ovakve i još nasilnije scene u Saints Row-u 2 čine onu glavnu razliku u odnosu na GTA IV – nasilje je samo po sebi svrha i nagrađuje se od prve sekunde (kada je na početku da ubijete doktora koji vas je lečio, iako za to ne postoji valjan razlog), a količina psovki i drugog sadržaja pogodnog samo za odrasle (da ne objašnjavamo detalje) je verovatno nezapamćeno visoka. Ipak, čista akcija je zaista sjajna, naročito ako je podelite sa nekim. Mogućnost da celokupnu kampanju igrate preko Interneta, u tandemu sa još jednim



autor: Vlado Radošević

Saints Row 2

Za: frenetična akcija, igranje kampanje u kooperativnom modu, zvučna podloga

Protiv: slaba priča, prosečna grafička podloga i problemi sa brzinom animacije, loš AI

Podržava: SIXAXIS, Dualshock 3, 720p

Kontakt: www.saintsrow.com

Cena: 5.999 dinara

OCENA

82

PS3, PC,
Xbox 360

igračem zaista predstavlja pravu novinu koja će nadamo se, postati standard. Ono što nas nije toliko impresioniralo jeste AI – vaši saborci često odbijaju da vam pomognu i jednostavno stoje u mestu – npr. dok ispisujete grafit (nimalo zabavno) a napadaju vas članovi rivalske bande, ne očekujte da budete zaštićeni. Takođe, dešavalo nam se da se protivnici zaglave u betonu ili da naš automobil ne može da se pomeri iz žbuna. Ono što ipak najviše nedostaje jeste bolji osećaj prilikom obračuna – pošto ne postoji mogućnost da izvirujete iz zaklona, moraćete da se oslonite na Rambo taktiku, koja vrlo dobro funkcioniše, jer se energetska skala obnavlja sama. Zbog toga, i par desetina protivnika ne predstavljaju

ozbiljnu prepreku, makar na default nivou težine. Šteta je i što glavnoj priči nije posvećeno više pažnje – ona je u potpunosti linearna ali i vrlo plitka, sa slabim razvojem likova.

Po pravilu, sandbox igre su te koje prve pokažu gde su granice aktuelne generacije konzola, pa i Saints Row 2 kao i GTA IV ima ozbiljne probleme da se uklopi u njihove limite, što je nažalost, dobrim delom posledica loše optimizacije. Pomaci u odnosu na prethodnika nisu preterano vidljivi, a ceo utisak je znatno lošiji od onoga što je ponudio Rockstar. Osim manje detaljnih objekata, iscrtavanje je itekako primetno (linije na sredini puta se materijalizuju tek kada ste na 20-tak metara od njih), a i pored

toga frame rate je sve, samo ne stabilan. Zvučna podloga je odlična – u licenciranje pesama uloženo je dosta novca, baš kao i u honorare glumaca koji pozajmljuju glasove glavnim junacima. Među njima su Eliza Dushku (Buffy the Vampire Slayer, True Lies), Daniel Dae Kim (Lost), Jamie Pressly (My Name is Earl) i još par poznatih imena koji su svoj deo posla obavili sjajno.

Saints Row 2 je vrlo sirova ali i neosporno zabavna igra, dovoljno različita od GTA da je možemo preporučiti svim fanovima ovog žanra, pod uslovom da je ne shvate preozbiljno. Autorima to sigurno nije bila namera.

Lionhead Studios/Microsoft Games
Web: www.fable2.com

FABLE 2

autor: Luka Zlatić

Prva avantura u magičnom svetu Albiona je trebalo da bude epski RPG u kom će igrači moći da prožive život heroja od najmlađih dana, pa do duboke starosti kroz mnoštvo avantura, ali i svakodnevnih obaveza, pritom konstantno vagajući da li su njegovi potezi dobri ili zli. U neku ruku, prvi Fable nam je doneo sve to, ali na mnogo nižem nivou od onog koji je igrački svet očekivao. Ne bi bilo pošteno reći da je u pitanju bila loša igra, naprotiv - bila je vrlo dobra i zabavna, ali nije donela sve ono što je Peter Molineux obećavao. Zahvaljujući tom iskustvu bili smo skeptični i povodom najava da će Fable 2 biti sve ono što Fable nije bio. Ispostavlja se da smo bili skeptični sa razlogom, ali da Molineux i ekipa iz Lionheada nisu lagali kada su rekli da će nastavak biti bolji od originala, kao i da koliko god da preteruju kada pričaju o svojim igrama, uvek naprave odličan proizvod.

Nećemo trošiti mnogo reči o tehničkoj strani igre koja je na očekivano visokom nivou. Igra izgleda jako lepo, sa mnoštvom raznovidnih detalja, mada se neki vizuelni elementi često ponavljaju, odlično je animirana i sigurno će goditi oku svih igrača. Zvučna strana medalje je takođe odlična, sa posebnim naglaskom na muziku koju je lepo slušati i van igre. Ono o čemu treba pričati je sama igra. Osnovna premisa Fablea 2 nije da samo u ulozi heroja (ili heroine) pređete glavni quest od početka do kraja, nego da se uživite u svet Albiona i život glavnog lika. Da postanete svesni da svaka akcija koju izvedete izaziva nekakvu reakciju i da će se i lik i svet u kom se nalazi paralelno razvijati upravo vođeni tim akcijama. Glavna priča je klasičan kliše o sukobu sa glavnim zlikovcem, ali ispričana sa dosta duha, humora (i to onog najboljeg – britanskog), i misterije što nadoknađuje nedostatak originalnosti. Prilično je lako i brzo doći do kraja što na prvi pogled izgleda kao velika mana, ali ako se vratimo na ono da je poenta igre čitav svet onda stvari dolaze na svoje mesto.

Fable 2 je igra koja pruža ogromne mogućnosti za istraživanje. Osim što je svet veliki, prilično je gusto naseljen i nema mnogo bescilnog lutanja. Bukvalno svaki kutak u koji zavirite pruža mogućnost da se u njemu nešto uradi. Čak je moguće i skućiti se na nekom proplanku i zasnovati porodicu potpuno ignorišući događaje u svetu. Kada se odlučite da u pratnji svog vernog psa ponovo krenete putem avanture, možete opet lutati, ali i pratiti put od zlatnih mrvica hleba koji će vas vratiti pravo na glavnu priču. Mrvice, naravno, možete ili isključiti ili ignorisati ako smatrate da suviše olakšavaju posao, ali je fakat da će se manje iskusni igrači lakše odlučiti

Fable 2

Za: Ogroman svet koji je zanimljivo istražiti, dosta dobrog humora.

Protiv: Glavna priča je slabašna, strane dobra i zla nisu dobro balansirane.

Kontakt: www.fable2.com

Cena: oko 60 evra

OCENA

86

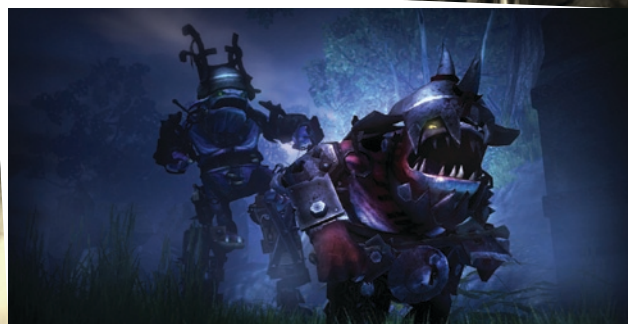
Xbox 360



na istraživanje (koje je, kako smo rekli, ključno u ovoj igri), ako znaju da neće suviše odlutati od cilja.

Još jedna olakšavajuća okolnost, koju ovoga puta nije moguće isključiti, je nemogućnost gubitka borbe. Fable 2 nudi prilično zanimljiv sistem borbe u kom se svi udarci i kombinacije udaraca izvođe ritmičnim i pravovremenim pritiskanjem jednog jedinog dugmeta, što zaista sjajno funkcioniše. (ovo rešenje je pravi šamar neinventivnim razvojnim timovima koji nisu sposobni da naprave smislen sistem borbe ni sa 8 dugmića na gamepadu) Fable 2 takođe gubitak bitke kažnjava samo gubitkom određene količine EXP-a i ponovnim dizanjem na noge sa punim health barom. Teško je reći koliko će se ovo rešenje dopasti svim igračima, pošto se na isto može gledati sa dve strane. Neki će smatrati da je ovako igra isuviše laka i da ju je moguće preći bez imalo muke. Mi, sa druge strane, smatramo da u kontekstu svega što Fable 2 nudi ovakav sistem ima smisla. To što igra ne kažnjava igrača za greške smanjuje frustraciju, provocira eksperimentisanje (a na kraju krajeva i dalje istraživanje), a pritom svako može sam sebi da postavi cilj da, na primer, pređe igru sa što manje grešaka i tako se motivise da usavrši svoje poznavanje borbe.

Iako Fable 2 opet nije baš sve ono što je obećavano, na nivou na kom su igrači mogli da očekuju, i dalje je sjajna igra. Možda je neće voleti igrači kojima se prvi Fable nije dopao, ali svi oni kojima jeste će se oduševiti Fableom 2. Pravi korak unapred u svakom pogledu i možda nada da će Molineux u trećem pokušaju zaista napraviti ono što želi – potpuno stapanje glavnog junaka i sveta u kom se nalazi u epskoj RPG avanturi.





Epic Games / Microsoft Game Studios
Web: <http://gearsofwar.xbox.com>

GEARS OF WAR 2

Koliko je samo revolucionarna igra Gears of War bila kada se prvi put pojavila u prodaji. Pa i sami trejleri koji su prethodili izlasku igre bili su toliko upečatljivi da su ljudi samo na bazi njih kupovali Xbox 360 i čekali trenutak kada će se Gears of War pojaviti. Inovativni gameplay, dobra priča, kreativno napravljeni protivnici i sjajan kooperativni mod samo su neki od razloga zbog kojih je GoW prodat u više miliona primeraka.

autor: Milan Đukić

Gears of War 2 je nastavak kojeg su igrači željno čekali. Ne samo da su dobili sve ono što su mislili da će stići, već je EPIC uspeo da ponudi i znatno više. Tehnološka poboljšanja vidljiva su na svakom koraku. Vojnici su sada upečatljiviji, priča je nešto složenija i nije više najjednostavniji akcioni klišei iz filmova sa početka devedesetih a sada igrači poseduju čak i svoje pozadinske priče koje ih pokreću da se uopšte nađu u jednom ovakom ratu.

Lightmass bomb sa kraja prvog dela igre očigledno nije uspeła da pobije sve pripadnike Locust Horde, pa se čovečanstvo i dalje krije od ovih nemani, čekajući bolje dane. Locusti su se povratili, konsolidovali i sada planiraju napad na jedno od poslednjih uporišta ljudi. Igra je i dalje prilično mračna i poseduje krave scene koje su je i svrstale među neke od najnasilnijih igara ikada, a akcija je tečnija i znatno zanimljivija. Ubačeno je čak i nekoliko puteva kojima možete ići i rešavati zadatke, što doprinosi tome da igra dobija svojevrsnu nelinearnost koja je toliko nedostajala prvom delu.

Izbor naoružanja daleko je veći nego u prvom delu, a nije izostala ni kreativnost prilikom kreiranja istog. Tako na primer postoji Boomshield, novi štit koji će vas sigurno spasiti zlih čudoviša koji može biti fiksiran ili u vidu pokretnog zaklona. Tu su zatim Rockworms, bića koja izviru iz stena i otporna su na metke, a vole da se kreću ka hrani pa ih tako lako možete usmeravati. Pored toga, u igri se nalaze i nova vozila kojima ćete upravljati što je više nego zanimljiva inovacija. Ipak, podrška za vozila nije tako dobra kao u recimo Battlefield-u, pa će se ona često zaglavljivati bez mogućnosti da prođu dalje na naizgled savršeno ravnom putu bez prepreka. Problem koji i dalje prati igru jeste nedostatak kvalitetnog AI-ja. I saborci i protivnici neće se lepo sakrivati iza stena, kamenja ili zidova, pa će im uvek viriti po neki deo što ih čini jako lakom metom.

Tehnička unapređenja postoje, ali nisu posebno vidljiva, prvenstveno zbog toga što igra i dalje koristi isti engine koji je sada već donekle star. To naravno ne znači da GoW 2 nije grafički sjajna igra – i

dalje su karakteri odlično modelirani, okruženje detaljno (koliko je to moguće u jednoj ovako tamnoj i relativno monokolornoj igri. Tu su i zvučni efekti koji u potpunosti upotpunjuju igračko iskustvo.

Naravno, ne treba zaboraviti ni na multiplayer mod igre i to kroz kooperativni mod sa više živih saboraca ili kroz standardne multiplayer okršaje na 15 mapa sa velikim broj protivnika.

Gears of War 2 je definitivno kvalitetan naslednik prvog dela igre i sasvim sigurno naslov kojeg morate odigrati u slučaju da posedujete Xbox 360 konzolu.

Gears of War 2

Za: Odličan nastavak odlične igre.

Protiv: Ipak premalo unapređenja.

Kontakt: <http://gearsofwar.xbox.com>

Cena: oko 50 evra

OCENA

89

Xbox 360



Harmonix/MTV Games
Web: www.rockband2.com

ROCK BAND 2

Nijedan kompjuterski žanr nije doživio takvu ekspanziju i popularnost kao „muzičko-ritmičke“ video igre. Bilo ih je dosta, ali su svakako najpoznatije Guitar Hero i Rock Band. Ono što im je zajedničko jeste da ih je razvijala ista programerska ekipa, Harmonix. Nakon potpuno očekivanog uspeha Rock Band (1), bilo je samo pitanje vremena kada će i dvojka ugledati svetlost dana. Pojavila se za sve poznate konzolne sisteme (Xbox 360, Nintendo Wii, PlayStation 2 i PlayStation 3) a izrada je ovoga puta pored Harmonixa poverena i PI Studios-u koji je razvio verziju igre za Wii i PS2. Izdavač je, kao i do sada, MTV Games, ali i Electronic Arts na drugim tržištima pored američkog.



autor: Milan Đukić

Pitanje koje se postavlja nakon što vidite kako izgleda grafika u igri i postavka kontrola, menija i pozadinskog benda koji je tu sve vreme dok vi izvodite numere, jeste da li je Rock Band 2 pravi nastavak ili samo dodatak već postojećoj igri odnosno add-on. Sve što ste voleli u „kecu“ nalazi se i ovde – definisanje vašeg „rokera“, njegovo oblačenje, farbanje kose, određivanje stila, zatim odlazak na turneju kroz koju otključavate nove numere, odeću, obuću i slično.

Najveće promene doživio je sistem takmičenja i skupljanja poena odnosno glasova fanova. Sada ne morate menjati težinu da bi vas publika nagradila poenima, ali će napredovanje i dalje otključavanje nivoa biti mnogo teže nego ako prihvatite sugestiju i krenete jednu stepenicu iznad u težu kategoriju. Olakšanje je stiglo i kroz „NoFail“ opciju, odnosno mogućnost da ne ispadnete iz pesme u slučaju da jedan član benda kvari zabavu. Kada pričamo o odabiru numera u „dvojci“, pesme su ovoga puta sa

većim brojem solaža i nešto lakšim vokalnim deonicama, što može odgovarati onima koji bi samo da sviraju ali ne i da pevaju putem mikrofona koji takođe stiže u paketu sa igrom. A ako govorimo o promenama po pitanju instrumenata, gitara je sada nešto veća i još više podseća na pravu, dok su bubnjevi promenjeni u toliko što su sada osetljivi na intenzitet udarca palice, a i poseduju znatno bolje membrane pa se ne čuju toliko glasno kada o njih udarate. Ono što je važno napomenuti jeste da su instrumenti kompatibilni sa obe verzije igre pa tako sa instrumentima iz dvojke možete igrati Rock Band 1 i što je još važnije, sa instrumentima iz Rock Band 1 možete svirati pesme u dvojci. Inače, u paketu sa Rock Band 2 nalaze se jedna bežična tastatura i bežični set bubnjeva, što je kvalitetan korak napred u odnosu na žične modele iz prvog dela igre. Pohvalno je to što su instrumenti kompatibilni i sa Guitar Hero serijalom igara, pa ćete znatno uštedeti ukoliko hoćete da igrate sve te „muzičke“ igre.

Pesme iz prvog dela igre možete importovati u drugi, i to po ceni od 5 dolara, a naravno Harmonix ekipa obećava da će se putem interenta pojaviti veliki broj pesama koje možete da kupite odnosno prebacite u svoju video igru.

Rock Band 2 samim tim možda nije pravi nastavak igre već svojevrzni „napredni dodatak“, ali ako uzmete da se u njemu nalazi veliki broj pesama koje bi pojedinačno koštale znatno više nego što je cena video igre, onda se ova kupovina svakako isplati, naravno ukoliko volite Rock Band.

Rock Band 2

Za: Nove pesme, novi instrumenti

Protiv: Ipak malo unapređenja

Kontakt: www.rockband2.com

Cena: oko 50 evra

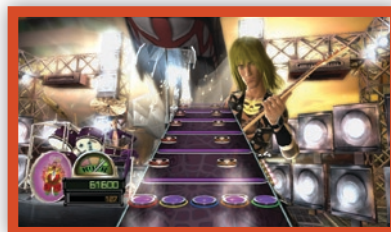
OCENA

88

PS2/PS3/
Xbox 360/Wii

Neversoft Entertainment/Activision
Web: www.guitarhero.com

GUITAR HERO: WORLD TOUR



Četvrto izdanje Guitar Hero-a je napokon pred nama, ukoliko nas čitate redovno (iskreno se nadamo) sećate se opisa Guitar Hero-a III (Play! #21) i najave Guitar Hero: World Tour-a iz prošlog broja, u kojima smo detaljno razjasnili istorijat i trenutno stanje Guitar Hero brenda, tako da zbog toga a i zbog nedostataka prostora u ovom broju prelazimo odmah na stvar.

autor: Nikola Jovanović

Novi Guitar Hero je prateći konkurenciju u vidu Rock Banda-a osim velikog broja novih pesama doneo i podršku za ostatak benda u vidu bubnjeva i mikrofona. Karijeru ovoga puta počinjete smisljajući ime za svoj bend kao i logo, da bi zatim u veoma složenom create-a-rockstar editoru napravili svog lika. Izgled i ponašanje zavisice i od stila koji mu izaberete, ponudjeni su rock, punk, metal, glam, black metal, classic, goth, pop i mixed. Zatim prelazite na dizajn svog instrumenta koji je moguće customizovati i doterivati do najsitnijih detalja. Kada prvi put pokrenete career mod više vremena ćete sigurno provesti u ovim sjajnim editorima nego svirajući, dok je za brzu svirku bez zadržavanja tu naravno quick play. Da bi ste otključali nove pesme moraćete ipak da se upustite u career mod sami ili sa bendom. Prelaženje karijere je nešto drugačije nego do sada, daleko ne linernije, jer nije obavezno da odsvirate sve pesme da bi ste napredovali. U svakom trenutku postoje bar dva gig-a sa različitim set listama od kojih možete izabrati onaj koji vam više odgovara a njegovim prelaženjem otključati sledeći izbor. Sa vremena na vreme naletaćete i na poznate muzičare koji će vas izazivati na duel. Na svu sreću dueli su daleko jednostavniji nego oni iz Guitar Hero III, tako da ovoga puta osim na sviranje nećete morati da vodite računa na "magije" i ostale gluposti za ometanje protivnika. Od

poznatih u igri su između ostalih aktuelne zvezde Sting, Ozzy Osbourne, Zakk Wylde i Travis Barker ali i par legendi kao što su Jimmy Hendrix i Ted Nugent.

Gitara je 25% veća od prošlog modela i osim osnovnih tastera ima i touch-pad tkz. slider sa svih pet tastera ali pri dnu vrata, koji se koriste za soliranje. Note koje je moguće odsvirati sa sliderom, bez okidanja, na fretboard-u su ozačene polu providnom linijom koja ih povezuje. Gitarski delovi nisu ništa jednostavniji od onih iz prethodnih delova u kojima je gitara bila jedini instrument. Bass je kao i ranije nešto jednostavniji za sviranje, tako da ne predstavlja neki izazov za solo igranje, a u bendu će ga dobiti obično igrač sa manje iskustva (očekujemo hatemail od bassista sada ;)).

Bubnjevi su dosta bolji od onih iz Rock Band-a 2, kao što smo spomenuli u najavi u kojoj smo ih nahvalili, ali u praksi su se ipak pokazali nešto lošije zbog hardwareskog problema koji je imala prva serija. Takođe način na koji se ulazi u special mod čini pokušavanje dostizanja maksimalnog score-a mnogo težim nego u konkurentskoj igri. Mikrofon se sa tehnicke strane ne razlikuje mnogo od onoga iz Rock Band-a ali je ocenjivanje vokala u samoj igri daleko strožije, tako da pevanje na najvećem nivou težine može biti pravi izazov.

Music editor mod je veoma složena alatka za kreiranje novih pesama i da bi ste je potpuno savladali trebaće vam kraći kurs tj. da pažljivo prodjete kroz sve tutoriale. Ovo je verovatno jedan od najsloženijih modova za kreiranje muzike ikada vidjen u igrama do sada. Nažalost i pored neverovatne složenosti finalni rezultati najčešće i neće zvučati tako spektakularno.

I pored par mana novi Guitar Hero je dostojan konkurent Rock Band-u 2 koji ipak za sada vodi trku samo zbog bogatije arhive pesama. Koju god igru da izaberete ukoliko uspete da sakupite sve instrumente i društvo, sati zabave su zagarantovani.

Guitar Hero: World Tour

Za: Sve pesme u igri su napravljene od master snimaka, music creator

Protiv: Problemi sa bubnjevima, Rock Band 2 postoji kao bolja alternativa

Kontakt: www.guitarhero.com

Cena: oko 200 evra

OCENA

85

PS2/PS3/
Xbox 360/Wii

Day 1 Studios/LucasArts

Web: www.lucasarts.com/games/fracture

FRACTURE

Kako bi se izborilo sa surovim promenama klime, čovečanstvo se u 22. veku okreće ka dva rešenja - Pacifikanci eksperimentišu sa genetskim inženjeringom, a Atlantska alijansa sa kibernetikom. Naravno, dolazi do sukoba između sada već dve nove rase, a čovek koji će sukob zaustaviti je, pogađate, igrač u ulozi vojnika Atlantske alijanse Jeta Brodya.

autor: Luka Zlatić

Kroz oko osam sati avanture zabavićemo se uz jednu prosečnu pucačinu iz trećeg lica koja nam ne donosi skoro ništa novo u žanr. Tu je standardan izbor oružja (mašinke, snajperi i lanseri raketa), mogućnost da povratite izgubljenu energiju nakon kraćeg odmora u zaklonu, par vozila koja su tu da razbiju monotoniju hodanja, dobra grafika i zvučni efekti, i odličan saundtrek. Igre u kojima je moguće uništavati i modifikovati teren postoje odavno, ali mislimo da je ovo prva pucačina u kojoj je moguće praviti brdašca i doline svojim oružjem. Nažalost, iako je to obećavajuća opcija, naročito posle odigranog tutoriala, kasnije se ispostavlja da nije dovoljno iskorišćena i da služi za brzo stvaranje zaklona i za pronalaženje čipova sa podacima koji poboljšavaju oružja.

U igri za više igrača stvar je malo zabavnija, iako je i tu skoro sve već viđeno. Osim jednog svi modovi su standardni i razlika je samo korišćenje entrancher guna. Novitet je Excavation mod u kom svaka ekipa ima cilj da se ukopa u tlo i onda izdigne šiljak koji označava teritoriju. Naravno, oba tima u isto vreme grade svoje šiljke i mogu da sruše protivničke.

Šteta je što se Fracture nije izdigao iz proseka i što će ostati zapamćen kao igra u kojoj je sve već viđeno, a ne kao nešto što je unelo revoluciju u žanr. Ta titula će verovatno pripasti naslovu koji mogućnost modifikovanja terena prezentuje uz zapravo dobru igru.

Fracture

Za: Vrlo zabavan multiplayer, promena izgleda terena ume da bude kreativna.

Protiv: Glavna fora u igri ipak nije dovoljno iskorišćena, igra ume da frustrira, skoro sve je već viđeno.

Kontakt: www.lucasarts.com/games/fracture

Cena: oko 60 evra

OCENA

67

PS3, Xbox 360



NE VERUJ NIKOME.
BUDI BRŽI OD SVIH.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

 PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP
PlayStation Portable

Wii

NINTENDO DS

PC
DVD
ROM

EA
mobile

XBOX 360

XBOX 360 LIVE

U PRODAJI OD 21. NOVEMBRA 2008. NEEDFORSPEED.COM



12+
www.pegi.info

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners.

cdvSoftware Entertainment/Ascaron Entertainment
Web: www.sacred2.com

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Okoreliji ljubitelji RPG igara se sigurno sećaju prvog Sacred-a, čija je zaraznost u svoje vreme stajala rame uz rame sa Diablom. Pregršt bagova, neizbalansirana klasa, ali i slaba reklamna kampanja, učinili su da Sacred i njegova ekspanzija Underworld brzo padnu u zaborav.

autor: Uroš Miletić

Glavna karakteristika Ankarije, gde je smeštena radnja drugog dela, je njegova veličina. Možete provesti desetine sati tumarajući različitim delovima ovog mitskog kontinenta, ali se ni na jednom koraku nećete dosađivati. Uvek vas čeka nešto novo, bilo da je reč o naselju u kome se možete okrepiti ili nekoj osobi kojoj je potrebna vaša pomoć. Sam sistem kvestova je pretrpeo blage promene u odnosu na prethodnika. U zavisnosti od šest ponuđenih klasa, kao i božanstva kome se budete priklonili, borićete se na strani dobra, odnosno zla. Primera radi, dok sa plemenitim Serafimom budete branili grad od najezde bandita, u ulozi Inkvizitora ćete se obreti na drugoj strani.

Svetlu su okrenute klase Serafima, Drijade i Elfice, dok ćete u ulozi Čuvara hrama, Ratnika senki ili Inkvizitora biti bliži mračnoj kampanji. Na sličan način su podeljena i božanstva, koje će vam nakon izbora dodeliti svoju specijalnu moć, ali i uticati na neke zadatke kasnije tokom igre. Svaka od klasa poseduje po petnaest specijalnih osobina, koje su raspoređene u tri stabla. Unapređivanje istih se ne ostvaruje sticanjem nivoa, već pronalaženjem specijalnih runa. Sa druge strane, napredovanje na novi nivo doneće vam bodove za unapređenje kako osnovnih karakteristika (snage, vitalnosti, inteligencije...), tako i sposobnosti

(rukovanje mačevima, sekirama, efektivnost magija i oklopa, jahanje, alhemija...). Kombinacija ima pregršt. Ratnik senki može biti neustrašiv borac, srljajući u horde neprijatelja, uzdajući se u oklop i u mač za dve ruke. Sa druge strane može voditi borbu iz daljine, koristeći svoje astralne sposobnosti, dizati pale ratnike u svoje redove ili okretati protivnike jedne protiv drugih. Valjalo bi pomenuti i specifične jedinice za jahanje, koje poseduje svaka od klasa. Njihove sposobnosti su u simbiozi sa već postojećim karakteristikama klase, što će ih učiniti vašim ljubimcima pre nego sredstvom za transport.

Sa lakoćom možemo konstatovati da je drugi deo Sacreda jedan od najlepših RPG-ova iz trećeg lica koji su ikada izašli. Od pustinskih predela juga, do severnih delova okovanih ledom, preko močvarnih terena bogatih T-energijom. Ručno crтана grafika i animacije su nešto najbolje što se dogodilo ovom žanru, što za sobom nažalost povlači i malo veću hardversku zahtevnost.

Drugi deo je u svakom pogledu nadmašio prethodnika. Veći je, zanimljiviji, vizuelno privlačniji za oko, jednostavno Sacred v2.0. Toplo preporučujemo svima koji su igrali i voleli prvi deo, ali i onima kojima nedostaju stari dobri hack n slash RPG-ovi.



Sacred 2: Fallen Angel

Za: ogroman svet, zanimljiva priča, bezbroj mogućnosti za razvijanje likova

Protiv: konfuzan sistem sposobnosti/karakteristika/osobina/oružja/komboja/runa..., spori tempo igre

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2,4GHz, 1GB RAM, GeForce 6800 ili ATI ekvivalent

Test konfiguracija: Intel Core 2 Duo 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je uz povremena kočenja

Kontakt: www.sacred2.com

Cena: 50 evra

OCENA

85

PC

Egosoft/Deep Silver

Web: <http://www.egosoft.com/games/x3tc/>

X³: TERRAN CONFLICT

Svako od nas se bar jednom u životu pitao šta se sve krije u svemiru. X³: Terran Conflict nam možda neće potpuno odgovoriti na to pitanje, ali će nas sigurno provesti kroz jednu verziju daleke budućnosti i pokazati nam koliko je prostran svemir...

autor: Viktor Vidosavljevic

Priča koja stoji iza stvaranja nastavka za X³: Reunion je prilično interesantna. Naime, Reunion je imao nekoliko modifikacija, od kojih se 'The X-Tended Mod' (XTM) prilično isticao u popularnosti i kvalitetu. Modifikacija je donela mnoštvo noviteta i funkcionalnosti originalu, a tim koji je istu napravio bio je sačinjen od umetnika i muzičara! Kada su videli koliko popularnost i uspeh je XTM doneo, ljudi iz Egosofta su kontaktirali kreatore i zajedno sa njima su izradili ovaj nastavak.

Ispred nas se nalazi, skoro, beskonačan kosmos, kompleksni trgovački sistem, brojni neprijatelji... Sve to ovu igru čini posebnom i jedinstvenom. Sloboda izbora je ogromni potencijal koji donosi Terran Conflict, jer će svaka akcija igrača proizvesti reakciju. Pored standardnih misija, kojih zaista ima previše, igrač će moći da se okrene trgovini, diplomatiji, istraživanju svemira, razaranju drugih brodova... Svemir je igralište sa beskonačno mogućnosti i to nam Terran Conflict savršeno dočarava.

Istina je da će mali broj ljudi zapravo igrati ovako nešto iz prostog razloga što je potrebno jako puno vremena kako bi se uopšte nešto postiglo. Nasuprot tome sigurno ima ljudi koji bi igrali EVE, ali ne žele da plaćaju mesečne pretplate i da se bace sa drugim igračima oko određenih pozicija. Terran Conflict je sjajna alternativa jer pruža veliki broj mogućnosti i prelepo dizajniran svemir prepun akcije.

X³: Terran Conflict

Za: odlična grafika, sloboda kretanja i odlučivanja

Protiv: teško uohodavanje, neoptimizovanost

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB video karta

Test konfiguracija: AMD 64 5000+, 2GB RAM, Ati 4850

Kontakt: www.egosoft.com/games/x3tc/

Cena: oko 35 evra

OCENA

77

PC



Beenox Studios / Activision
Web: www.007.com

JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

Paralelno sa pojavljivanjem najnovijeg filma o popularnom James Bond-u, logično je bilo za očekivati da ćemo imati prilike i da zaigramo igru sa istom tematikom. Quantum of Solace koristi engine igre Call of Duty 4 sa malim izmenama. S obzirom da vodite ni manje ni više nego agenta 007, razvojni tim je morao da nađe način da igrači mogu i da vide da se stvarno radi o poznatom britanskom tajnom agentu. Zato je uveden sistem zaklona koji je popularizovan nakon igre Gears of War i u tim situacijama izvođenje prelazi u treće lice tako da tada možete videti lice glumca Daniel Craig-a.



autor: Vladislav Herbut

Igra predstavlja standardnu pucačinu u kojoj ćete proći kroz skoro sve lokacije i sresti neke od likova iz filma i usput pobiti milion generičkih zlikovaca. Kompletanu atmosferu pomalo kvari način na koji se to sve odvija jer vas igra uslovljava da određene situacije rešavate na zadati način. Primera radi, trčite preko krovova vijajući dvostrukog agenta i onda naidete na grupu neprijatelja, sakrijete iza zaklona i pobijete par talasa protivnika koji će vas napasti pa nastavite dalje nekoliko metara po onda ponovo ista rutina i tako do kraja nivoa. Posle određenog vremena postane malo monotono. Pored eliminacije protivnika postoje i delovi igre gde morate hakovati računare pritiskanjem na zadate dirke i slično.

Ipak sistem zaklona ne funkcioniše uvek kako je zamišljen. Nekada morate da se postavite u idealnu poziciju da biste uopšte mogli da se sakrijete iza zaklona što usred masovnog okršaja zna da bude prilično iritantno. Pucanje iz zaklona "bez gledanja" je element koji je isto preuzet iz igre Gears of War ali ni on ne radi baš uvek kako bi trebalo.

Quantum of Solace je igra koja je iznad strogog proseka i može se preporučiti samo ljubiteljima istoimenog filma jer mogu preuzmu ulogu tajnog agenta 007 i aktivno učestvuju u događajima, dok što se tiče ostalih, postoje i bolji naslovi od ovog.

James Bond: Quantum of Solace

Za: Veoma dobra grafika. Nivoi su puni akcije. Ambijenti u kojima se igra odvija su veoma šaroliki.

Protiv: Sistem zaklona ne funkcioniše najbolje. Protivnici su klonirani. Igra je na momente monotona.

Minimalna konfiguracija: CPU 3.0 GHz, RAM 512 MB, VGA sa 128 MB i podrškom za DirectX 9.0c i Shader Model 2.0

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 Tajni agent 007 će u rezoluciji 1280x960 sa maksimalnim detaljima će bez problema rešavati sve svoje zadatke

Kontakt: www.007.com

Cena: oko 35 evra

OCENA

68

PC/PS3/ PS2
X360/Wii/DS



Rockstar New England/Rockstar Games
Web: www.rockstargames.com/bully

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

autor: Vladimir Dolapčev

Kada smo pre dve godine predstavljali Bully u izdanju za PlayStation 2, konstatovali smo da je u pitanju zaista sjajna igra, kojoj je bilo teško zameriti što je očigledno pozajmila mnogo toga iz GTA serijala. Scholarship Edition je prošireno izdanje koje se pre nekih šest meseci pojavilo za Wii i Xbox 360, a sada konačno stiže i na PC. Promene koje su načinjene ipak nisu toliko krupne – dodato je 8 novih misija, nekoliko sporednih likova, 4 nova predmeta (biologija, muzičko, matematika i geografija) uz osveženi grafički engine. Nažalost, ovo poslednje se baš i ne primeti u praksi, jer su unapređenja u odnosu na originalni Bully relativno mala, što znači da igra pati od slabijeg

kvaliteta tekstura, manjka detalja i nepotpune podrške za widescreen monitore, mada stvar donekle vadi sam dizajn okruženja. Takođe, očigledno je da je ovaj port urađen na brzinu, o čemu svedoči previsoka hardverska zahtevnost i iznad svega, zaista veliki broj bagova koji na mnogim računarima dovode do čestog izbacivanja nazad na desktop (isključivanje senki može da reši problem u nekim slučajevima). Ako računamo da se do trenutka kada čitate ovaj tekst pojavio patch koji rešava navedene probleme, za Bully: Scholarship Edition se može reći da i pored tehničke zastarelosti predstavlja izuzetno dobro i prilično originalno akciono ostvarenje koje ljubitelji žanra ne bi trebalo da propuste.



Bully: Scholarship Edition

Za: odličan zvuk, raznovrsan gameplay, nešto bogatiji sadržaj u odnosu na original, kvalitetnija grafička podloga...

Protiv: : koja je morala biti bolja, veliki broj bagova, zahtevnost, nedostaje multiplayer iz konzolnih verzija

Minimalna konfiguracija: Procesor na 3 Ghz, 1 Gb RAM, GeForce 6800/Radeon X1300

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1920x1200

Kontakt: www.rockstargames.com/bully

Cena: oko 40 evra

OCENA

75

PC/Wii/
Xbox 360

Double Helix Games/Konami

Web: http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

SILENT HILL: HOMECOMING

Konami-jev legendarni survival horror serijal, koji korene vuče još iz dana originalnog PlayStation-a, napokon je dobio svoj prvi next-gen nastavak.



autor: Nikola Jovanović

Silent Hill je jedna od onih franšiza koja je kroz godine imala mnoge uspone i padove. Vreme proteklo od poslednjeg dobrog nastavka, film koji je u međuvremenu izašao, prequel prve igre diskutabilnog kvaliteta, kao i podatak da će peti deo - Homecoming raditi sasvim drugi (Zapadni) razvojni studio, zabrinuli su fanove serijala i učinili njegovu budućnost neizvesnom. Sada kada je prvenac za sadašnju generaciju konzola (i PC) izdat i napokon pred nama, možemo reći da razloga za brigu nije bilo - donekle.

Silent Hill se oduvek zasnivao na mračnim i teškim pričama koje su se najčešće bavile razrađivanjem ličnosti napaćenih glavnih likova. Sa te strane Homecoming ostaje veran tradiciji. Novi protagonista Alex Shepherd vraća se sa lečenja iz vojne bolnice u svoje rodno mesto, koje za pravo čudo nije Silent Hill, već gradić Shepherd's Glen. Ono što on zatiče kući ne razlikuje se mnogo od tipične atmosfere iz mračne verzije Silent Hill-a - gusta magla, čudna bića koja se motaju po ulicama i odsustvo ljudi. Stvari postaju još čudnije kada Alex pronalazi svoju majku i saznaje da je njegov mlađi brat Joshua nestao, ali i njihov otac koji je krenuo da ga traži. Šta se dalje dešava moraćete da vidite sami, jer otkrivanje ključnih elemenata priče može kompletno da vam uništi

doživljaj. Spomenućemo samo da je priča veoma dobra, na nivou starijih Silent Hill igara, iako je način na koji se odvija malo direktniji nego ranije, mada postoji veliki obrt i ostali elementi jednog psihološkog horora.

Uticaj na izvođenje novog razvojnog tima je očigledan od samog početka. Sistem upravljanja je sada više nalik akciji iz trećeg lica sa daleko većom kontrolom kamere. Korišćenje oružja bilo hladnog ili vatrene je takođe dosta preciznije i zadavaće vam mnogo manje problema nego u ranijim nastavcima. Sva ova unapređenja, slična onima iz Resident Evil-a 4, iako čine izvođenje "modernijim" i lakšim znače i da Homecoming nema šmek tradicionalnog survival horora, pa sada da li je to dobro ili loše zaključite sami. Iako bi očekivali da je grafika glavni adut next-gen igre, ovde to nažalost nije slučaj. Modeli Alex-a, većine monstera i bossova su ok, dok su sporedni likovi lošiji baš kao i mnoga druga tehnička rešenja. Sveukupno Silent Hill: Homecoming vizuelno nije loš ali jednostavno nema onaj nivo doteranosti kakav bi očekivali od jednog AAA naslova sledeće generacije. Muzika u igri, koju je radio originalni autor Akira Yamaoka, drastično popravlja stvari i savršeno se uklapa kao i u svim nastavcima do sada.

Atmosfera je pogođena, iako je uzor pored igara očigledno bio i Silent Hill igrani film. Zadovoljavanje mase sa zombiranim medicinskim sestrama odmah na početku, kao i teško objašnjivo pojavljivanje čuvenog Pyramid Head-a, deluju neuverljivo i forsirano pa čine da Homecoming na trenutke deluje kao igra koju su pravili fanovi, a ne Konami, što nažalost i nije toliko daleko od istine.

Silent Hill: Homecoming je izašao paralelno za Xbox 360 i PS3 a nedavno i za PC, tako da bez obzira koji sistem posedujete ukoliko ste fan serijala, survival horror-a ili dobre horor priče koja se ne zasniva na "trzalicama", možete odigrati Homecoming makar jednom, jer bez obzira na nedostatke trenutno nećete pronaći ništa slično na tržištu.

Silent Hill: Homecoming

Za: Interesantna priča, atmosfera

Protiv: Samo za jedno prelaženje

Kontakt: http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

Cena: oko 60 evra

OCENA

80

PC/PS3/
Xbox 360



Gearbox Software / Ubisoft
Web: www.biagame.com

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Prva dva dela ovog serijala koja su se pojavila pre tri godine, prilično su se izdvajala od ostalih pucačina sa tematikom Drugog Svetskog rata jer su pored kvalitetno odrađenog spoja klasične pucačine i upravljanja odredom vojnika iz prvog lica, posedovale tu neku ličnu notu s obzirom da je svaki član odreda bio ličnost. Kroz scene između misija kao i kroz same misije lagano ste se vezivali za vaše članove i zajedno proživljavali njihove ratne doživljaje.

autor: Vladislav Herbut

Treći deo ovog serijala nastavio je oprobanom formulom s tim da je doneo unapređenje na skoro svakom polju. Kao prvo grafika u igri je na izuzetno visokom nivou, likovi su detaljno odrađeni, zvukovi naoružanja su veoma verno predstavljeni, veštačka inteligencija protivnika ali i vaših saboraca je podignuta na viši nivo, sve u svemu napredak se vidi skoro u svakom segmentu igre.

Nalazite se u ulozi vođe odreda, narednika Matt Baker-a koji vodi svoje ljude u operaciji "Market-Garden" 1944. godine, koja je bila prilično ambiciozna ali se na kraju završila neslavno. Izvođenje je isto kao i dosad mada postoji i solidan tutorial koji će početnike uvesti u tajne komandovanja. Vaši ljudi su podeljeni u više manjih odreda, od kojih svaki ima specifičnu funkciju, tako da je odred sa teškim mitraljezom idealan da naterate protivnika da ostane u zaklonu dok ga vi

ili napadački odred zaobiđete i napadnete sa boka, bazuka odred je zadužen za utvrđene neprijatelje itd. Tokom misije vaši ljudi mogu pasti u borbi ali će vam na sledećem checkpointu ponovo biti na raspolaganju. Ipak i pored činjenice da ste vođa odreda često ćete morati i sami da preuzimate stvari u svoje ruke. Skoro svaki objekat možete iskoristiti kao zaklon s tim da će vam objekti od drveta i materijala sličnih struktura poslužiti samo kao privremeni zaklon jer su podložni uništavanju. Veoma dobar element u igri je i akciona kamera koja se aktivira svaki put kada protivnika ubijete na neki izuzetan način i koja usporena prikazuje ceo momenat i to prilično efektno.

Jedina mana ove fantastične igre je što se ponekad i previše oslanja na prethodna dva dela jer su neki vojnici iz tih delova prisutni i u vašem odredu tako da je poželjno da ste ih odigrali ako želite potpunu sliku o dešavanjima.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Za: Veoma dobra grafika. Jednostavno upravljanje odredima. Akciona kamera. Akcija na svakom koraku.

Protiv: Na momente se previše oslanja na prethodne delove. Na pojedinim nivoima nedostaju pojedine texture u pozadini.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.6 GHz, RAM 1 GB, VGA sa 128 MB i podrškom za DirectX 9.0c i Shader Model 3.0

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 Drugi Svetski rat u rezoluciji 1280x960 sa svim postavkama postavljenim na maksimum nikad nije izgledao bolje

Kontakt: www.biagame.com

Cena: oko 30 evra

OCENA

89

PC/PS3/
Xbox 360



Omega Force / Koei

Web: www.dynastywarriors6.co.uk

DYNASTY WARRIORS 6

Još jedna u nizu Dynasty Warriors igara koja nastavlja stopama svojih prethodnika. Za one koji ne znaju o čemu se radi, u pitanju se igre koje spadaju u kategoriju tzv. igara za uništavanje tastera na tastaturi/gamepadu.

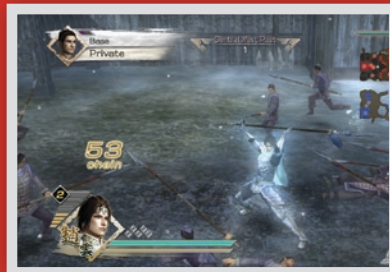
autor: Vladislav Herbut

Kao i kod prethodnika, vreme odvijanja je smešteno u doba Tri Kraljevstva u staroj Kini. Dinastije Wu, Shu i Wei se bore za presto a vi preuzimate kontrolu na jednim od njihovih generala. Na početku imate izbor od 9 likova, po tri za svaku dinastiju, dok ćete kroz igru otključati još 32 lika, što je manje o odnosu na prethodnike. Prilikom prelazaka nivoa ubijaćete trocifrene, nekada i četvorocifrene brojke neprijateljskih vojnika koji će se na svojoj nesreću naći na vašem putu.

Igra je preživela drastične kozmetičke promene tako da je grafika mnogo poboljšana, scene između nivoa su takođe na mnogo više nivou nego dosad, čak su i generali redizajnirani. I samo izvođenje igre je doživelo manje izmene. Generali i dalje napreduju po nivoima, ali umesto povećavanja osnovnih atributa kao što su napad, odbrana itd. dobijate poene za specifične veštine. Pored toga, generali sada mogu i da se penju uz merdevine i

da skaču sa viših platformi na niže, kao i da plivaju, što će vam otvoriti neke nove mogućnosti u sukobima sa neprijateljima. Ubačen je i novi sistem za izvršavanje kombo udaraca koji su vam se dosad otključavali sa novim oružjima na koje ste nailazili kroz igru a sad se rešavaju novim Renbu sistem. Princip je da ako u borbi napravite određeni broj udaraca a da ne zadobijete nijedan, Renbu skala poraste za jedan nivo a vaš lik će tada moći da izvršava bolje kombo udarce i tako ukруг. Ovakav sistem prilično pojednostavljuje igru jer sada više ne morate da kombinujete dva tastera za kombo već ćete sve obavljati pritiskom na samo jedan taster.

Dynasty Warriors 6 će se sigurno svideti svim fanovima ovog serijala zbog poboljšanja koja donosi ali kao sigurno dosad najbolji deo može se preporučiti i igračima koji nisu ranije imali prilike da zaigraju neku od Warriors igara.



Dynasty Warriors 6

Za: Poboľšana grafika. Novi elementi u izvođenju (plivanje...). Specijalne veštine

Protiv: Renbu sistem mnogo pojednostavljuje izvođenje. Nedostatak veći novina u samoj igri.

Minimalna konfiguracija: CPU 1.6 GHz, RAM 512 MB, VGA s a 128 MB i podrškom za DirectX 9.0c

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 ... Hiljade kineskih vojnika je palo pod sečivom hrabrih generala u rezoluciji 1600x1200 sa maksimalnim detaljima

Kontakt: www.dynastywarriors6.co.uk

Cena: oko 45 evra

OCENA

79

PC/PS2/PS3/
Xbox 360



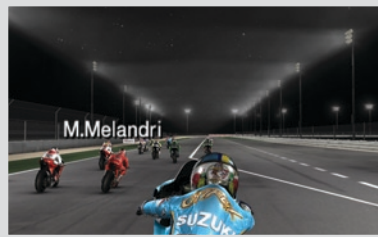
Milestone/Capcom
Web: www.playmotogp.com

MOTOGP 08

autor: Vladimir Dolapčev

Poslednjih nekoliko nastavaka MotoGP serijala je patilo od očiglednog nedostatka inovacija, što je bilo posebno evidentno sa izdanjem za prethodnu godinu. U međuvremenu, licencu je od THQ-a preuzeo Capcom, dok je razvoj igre poveren nekada vrlo uglednom Milestone-u, koji nam je letos već predstavio naslov slične tematike – Superbike SBK-08. Upravo zato i ne čudi što MotoGP 08 toliko liči na njega, u gotovo svim aspektima. Oko kontrolnog sistema zaista je teško zauzeti neki konkretan stav – u odnosu na MotoGP 07 on je definitivno zahtevniji, čak se može reći i frustrirajuće težak, ali su zato ponuđena i dva jednostavnija modela upravljanja, gde advanced predstavlja idealan balans između simulacije i arkade i po nama je veoma zabavan. Pomalo iznenađujuće, opcije za podešavanje samog motora su svedene na najmanju moguću meru, što je očigledno urađeno s namerom, jer je setap u SBK-08 bio vrlo bogat. Osim MotoGP klase, u igru su ubačeni i šampionati do 125 i 250 kubika, što je dalo potpuno novu dimenziju karijeri, kao modu u kome

biste trebali da provedete najviše vremena. Radi se o tome da ćete ovoga puta startovati upravo u jednom od najmanje konkurentnih timova najslabije kategorije, da biste skupljanjem poena sebi obezbeđivali dalji napredak, uz osvajanje MotoGP šampionata kao krajnji cilj. Ostali režimi su prilično standardni, dok je multiplayer podrška relativno slaba, jer možete voziti jedino pojedinačne trke, sa maksimalno 11 živih protivnika. Sa tehničke strane, igra je identična kao SBK-08, što nikako nije za pohvalu. Dok motori zaslužuju prelaznu ocenu, izgled samih staza je ispodprosečan, jer su one vrlo siromašne i beživotne, tako da je sveukupno grafika za klasu lošija nego u MotoGP 07! Ne čudi onda što ni zvučna podloga ne stoji bolje i čak stvara ozbiljne probleme ako koristite neku Creative karticu. Zbog zanimljive (iako nedorađene) karijere i dobro rešenog upravljačkog sistema, Moto GP 08 ipak možemo da preporučimo ljubiteljima ovog šampionata, pod uslovom da od njega ne očekuju previše, a najmanje da liči na prethodna izdanja.



MotoGP 08

Za: zastupljene sve 3 klase, advanced nivo upravljanja je sjajan miks arkade i simulacije, kvalitetan AI

Protiv: grafika i zvuk su potpuni prosek, slaba prezentacija, karijera i online mod su vrlo siromašni

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2,4 Ghz ili ekvivalent, GeForce 6600/Radeon X700, 1 GB RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1920x1200

Kontakt: www.playmotogp.com

Cena: oko 40 evra

OCENA

71

PC



Treyarch & Shaba Games/Activision
Web: www.seizecontrol.com

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

autor: Vladimir Dolapčev

Poslednjih nekoliko igara koje su obrađivale avanture najpopularnijeg Marvel-ovog junaka bile su čist prosek ili čak ispod toga, ali smo se nadali da će Web of Shadows označiti kraj ovog mračnog poglavlja. Originalna priča je prilično interesantna i uključuje izuzetno veliki broj junaka i poznatih negativaca ovog univerzuma, što je doduše čini i pomalo haotičnom. Na tok radnje možete direktno uticati, jer ćete relativno često morati da donosite odluke koje će imati pozitivne ili negativne posledice na vašu reputaciju, što ultimativno dovodi do više mogućih krajeva. Samo izvođenje je takođe solidno – arsenal udaraca je prilično bogat i vremenom se može proširiti, a dubinu mu daje mogućnost da u svakom trenutku obučete simbiotski kostim, kada stičete dodatnu snagu ali i gubite deo agilnosti. Standardno za sandbox igre, osim glavnih misija slobodno ćete moći da tumarate po Njujorku i rešavate problem uličnog kriminala, što vam donosi uvek dragocene experience poene. Same borbene sekvence posle nekog vremena mogu da postanu dosadne, pa je Web of Shadows najbolji kada se konzumira u manjim dozama. Nažalost, optimizacija koda je urađena očajno, što je primetno čak i na konzolnim verzijama gde povremeno dolazi do značajnih usporenja. PC verzija je posebna priča – zamrzavanje slike je prilično česta pojava, a o padanju frame rate-a na jednocifrenu vrednost da i ne govorimo. Nedavno objavljeni patch

ipak uspeva da ublaži ove probleme, ali to ne menja činjenicu da je hardverska zahtevnost definitivno preterana, u šta ćete se uveriti kada vidite da je kvalitet grafike tik iznad proseka. Jedino što potpuno oduševljava je Spider-Man-ova animacija dok krstarite gradom – to zaista treba videti. Zvučna komponenta je solidna – možda najviše zbog zanimljivih dijaloga koje pomalo kvari glasovna gluma, naročito glavnog junaka.

Web of Shadows možemo da preporučimo iskrenim fanovima Spider-Mana koji pritom imaju hardver dovoljan za koliko-toliko normalno igranje. Ako ne spadate u tu kategoriju, nema razloga da gubite živce.



Spider-Man: Web of Shadows

Za: Nelinearnost, mogućnost menjanja kostima u hodu, solidan arsenal udaraca

Protiv: Užasna optimizacija, gameplay može brzo da dosadi, naporne trening misije, kamera ume da se potpuno izgubi

Minimalna konfiguracija: Core2Duo 2 Ghz, GeForce 7900GTX/Ati X1900XT, 1 GB RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – prosečno 40 frejmova u sekundi, uz povremene velike padove

Kontakt: www.seizecontrol.com

Cena: oko 40 evra

OCENA

73

PC/PS2/PS3/PSP/
NDS/Wii/Xbox 360



Page 44/Disney

Web: <http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/hsm3/>

HIGH SCHOOL MUSICAL 3: SENIOR YEAR DANCE!

autor: Vladimir Dolapčev

Iako se po njegovom nazivu to ne može naslutiti, Senior Year Dance! zapravo obrađuje sva 3 High School Musical filma, odnosno desetine numera koje smo mogli da čujemo u njima. Izvođenje neodoljivo podseća na Guitar Hero ili neko drugo slično ostvarenje, ali to u ovom slučaju baš i ne funkcioniše najbolje. Pre svega, upravljanje je previše pojednostavljeno, pa se od vas samo traži da u pravom trenutku pritisnete jedan od 4 kursorska pravca, uz povremeno aktiviranje posebnog bonusa kojim duplirate poene. Ukoliko vam to zvuči lako, u praksi ćete se uveriti da je to zaista tako – čak i na poslednjem nivou težine (kojeg je potrebno otključati), nije nikakav problem da ostvarite preko 95% pogodaka, što vam donosi najvišu moguću ocenu (A+). Zbog toga, iako je na repertoaru 29 pesama, biće vam potrebno manje od 2 sata da ih sve pređete! Nedostatak sadržaja predstavlja ujedno i najveću manu, što bi bilo manje upadljivo da su autori makar napravili nekakvu priču ili smislili par drugih aktivnosti koje će povezivati kompozicije, umesto što su one samo nabacane bez ikakvog reda. Naravno da je igra namenjena isključivo ljubiteljima serijala, ali bi i njima prijalo

da vide barem ponešto novo od svojih omiljenih junaka. Rešavanje prilično brojnih (i naravno vrlo kratkih) testova ličnosti sigurno nikoga neće posebno oduševiti, kao ni mogućnost kreiranja sopstvenog lika. Posle svega rečenog, sigurno vas i ne čudi što je i grafička podloga ispod današnjeg proseka – teksture su često vidljivo pikselizovane a izgled likova je približno na nivou (ako ne i ispod) The Sims 2! Kvalitet animacije je jedino što vadi stvar, ali se pitamo čemu sav trud u „skidanju“ pravih scena iz filmova kada ne postoji nikakva interakcija između igrača i dešavanja u spotu, tako da čak ni vaše akcije često nisu sinhronizovane sa muzikom.

High School Musical 3 Senior Year Dance je ostvarenje koje odlikuju loše rešen upravljački sistem (naročito na PC-ju), ispodprosečna grafika i totalni nedostatak sadržaja, zbog čega i najvećim fanovima neće biti interesantan duže od par sati, koliko je potrebno da ga u potpunosti kompletirate. To od kompanije koja je svoj pozitivan imidž izgradila upravo zahvaljujući obraćanju mlađoj populaciji zaista nismo očekivali.



High School Musical 3: Senior Year Dance!

Za: dobar kvalitet animacije, veliki broj pesama iz sva 3 filma

Protiv: prelaka i prekratka igra, loše rešen kontrolni sistem, slaba grafika

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,5 Ghz, 512MB RAM, GeForce FX/Radeon 9500

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1920x1200

Kontakt: www.extremeecc.co.uk

Cena: 2.499 din.

OCENA

45

PC/PS2/Wii/
NDS/Xbox 360

EA Sports/Electronic Arts

Web: <http://www.electronicarts.co.uk/games/15207,pcdd/>

FIFA MANAGER 09

Prošle godine, FIFA Manager je prvi put pokazao zube svom protivniku. Svi su bili prijatno iznenađeni značajno velikim pomakom 08 verzije u odnosu na 07 verziju. Uprkos tome, koga god da ste upitali kog menadžera igra, dobili biste odgovor "Football Manager, naravno.", koji je neretko praćen podsmehom. Kako stvari stoje, ove godine će FIFA Manager ući u ozbiljniju trku sa...

autor: Viktor Vidosavljević

Igra nam daje potpunu kontrolu nad menadžmentom izabranog fudbalskog kluba. Mi brinemo o svemu: startnoj postavi, taktici, treninzima tima, transferima, poboljšanjima stadiona i okolnih objekata. Pored standardnih obaveza prema klubu, jako je bitno održavati dobar odnos sa sponzorima, novinarima, ali i sa igračima i sa upravom kluba. Naravno, posao nije život, tako da ćemo biti u prilici da uživamo u društvu porodice, učimo da igramo golf i slično. Nedostatak ranijih verzija FIFA Manager naslova je bila "mala" baza timova i igrača, sada je to ispravljeno i u igri se nalazi potpuno razuman i dovoljan broj timova i igrača. U ovu verziju je uvedena i opcija za uživo 3D posmatranje meča, ali vam preporučujemo da se držite praćenja utakmica u tekst formi. Što zbog navike, što zbog (ne)kvaliteta endžina koji je upotrebljen za 3D prikaz. Kao i što smo navikli od Electronic Artsa, igra je potpuno licencirana. Svi igrači i timovi imaju svoja prava imena, svaki stadion se vodi pod svojim zvaničnim imenom.

Sve u svemu odlična alternativa daleko popularnijem Football Manageru. FIFA Manager je sad igra koja nas u neku ruku podseća na njegovog suparnika pre par godina u vreme kada nam je svima prirastao za srce, ne previše kompleksna simulacija fudbalskog menadžera. Nadamo se da će tako i ostati.



Fifa Manager 09

Za: licencirana baza, jednostavnost

Protiv: loš 3D endžin

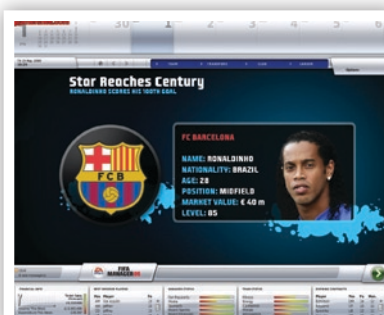
Kontakt: www.extremecr.rs

Cena: 2.999 dinara

OCENA

81

PC





Prepare for the Future™

Fallout 3

PrepareForTheFuture.com

 Games for Windows LIVE

 XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



ZeniMax
EUROPE LTD.

Bethesda
SOFTWARES

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





Introversion Software
Web: www.introversion.co.uk/multiwinia

MULTIWINIA

autor: Viktor Popović

Kao što se po nazivu može pretpostaviti, Multiwinija popularnu RTS indi igru Darvinija predstavlja u multiplejer ruhu, a sa tim dolazi i nekoliko novih opcija i potpuno drugačije igračko iskustvo. U Darviniji, igrač je kontrolisao Darvince koji su se borili protiv virusa u virtuelnom svetu, a Multiwinija okreće igrače jednog protiv drugog, u borbi za kontrolu teritorije.

Multiwinija je sa jedne strane standardna RTS multiplejer igra; kroz nekoliko standardnih RTS scenarija, borićete se sa botovima ili ljudima širom sveta. Interesantno je

spomenuti i nekoliko potpuno originalnih scenarija, poput rocket riot, gde je neophodno u što kraćem vremenskom roku napuniti raketu gorivom i astronautima i uspešno je lansirati. Postoje i rudimentarna unapređenja jedinica; dovoljno ih je da začine igračko iskustvo, nedovoljno da ga iskomplikuju.

Poput Darvinije, najveći adut Multiwinije je njena jednostavnost. RTS žanr je obično sušta suprotnost opuštenom i pasivnom igranju, pa tako Multiwinija sa svojim pojednostavljenim menadžmentom i intuitivnim kontrolama smanjuje vreme

Multiwinia

Za: Odlično implementiran multiplejer element

Protiv: Osim multiplejera, ništa konkretno nije novo u odnosu na Darviniju

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2 GHz, 512 GB RAM-a i Nvidia 6200+ ili ekvivalent sa 128 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: www.introversion.co.uk/multiwinia

Cena: 13 evra

OCENA

82

PC

koje je neophodno uložiti u igru; kako za učenje tako i za samo igranje.

Multiwinija je sjajna igra; ako vam ne bude smetao njen specifičan grafički dizajn i naglasak na taktičke, a ne na menadžmentske elemente RTS-a, nema razloga da uz nju i online protivnike ne provedete nešto vremena. Ako vas ipak ne interesuje igranje protiv živih protivnika, držite se Darvinije – osim multiplejera, Multiwinija ne predstavlja ništa spektakularno novo.





2D Boy

Web: www.worldofgoo.com

WORLD OF GOO

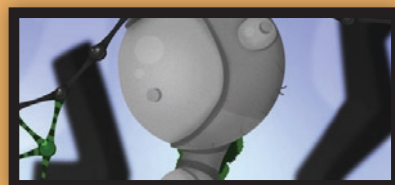
autor: Viktor Popović

Nismo svaki dan u prilici da vidimo jednu ovakvu igru. U pitanju je neka vrsta platformsko-logičke zezalice, žanra koji je obično rezervisan za konzole, što i nije čudno sa obzirom da je igra paralelno rađena i za Nintendo Wii konzolu. Vi kontrolirate loptice od čudnog materijala – sluzi ili ljige, ako doslovno prevedemo reč goo. Ideja je uklopiti nekolicinu broj kuglica u konstrukciju koja će ih sprovesti do usisne cevi. Usisavanjem određenog broja kuglica nivo se završava, i vi idete dalje. Savršeno jednostavan koncept, sa savršeno jednostavnim izvođenjem.

Igra postaje zaista interesantna tek na kasnijim nivoima, kada se uvode različite vrste kuglica – poput uspavanih ili zapaljivih. Biće zaista potrebno zaposliti sivu masu da bi na pravi način ispovezivali sve kuglice i efektno završili neki od daljih nivoa. World of Goo je tehnički zapanjujuće korektna igra. Sam koncept kuglica i njihovog lepljenja zahteva precizan fizički model, koji ova igra poseduje. Tako ćete često konstruisati neizbalansirane oblike, koji će se rušiti i razbijati na veoma efektna načina. Nažalost, grafika je nekako zaostala, iako nije

loša per se, izgleda veoma generički, i ne razlikuje se preterano od velikog broja indigolčkih igara.

World of Goo je veoma specifična igra, tako da je jako teško prstom pokazati koje su njene direktne prednosti i mane. Ali upravo to nam govori najviše o njoj – ova igra jednostavno nije za svakoga, i ako vas ne privlači ideja o izgradnji svrsishodnih sluzavih tornjeva, verovatno da ova igra nije za vas. Mada, ipak bih vam savetovao da je bar probate – dovoljno je zarazna da preobrati čak i najgoreg nevernog Tomu.



World of Goo

Za: Veliki broj nivoa, tehnički aspekti.

Protiv: Nije za svakoga, generička grafika

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 1 GHz, 512 GB RAM-a i Nvidia 6200+ ili ekvivalent sa 128 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: www.worldofgoo.com

Cena: 15 evra

OCENA

88

PC



Ubisoft Shanghai/Ubisoft

Web: <http://endwargame.us.ubi.com/>

TOM CLANCY'S ENDWAR

autor: Luka Zlatić

Sudeći po Tomu Klensiju, sledeća decenija će nas uvesti u globalni rat prouzrokovan borbom za poslednjim rezervama nafte i goriva uopšte. Prva igra iz potencijalnog serijala o tom ratu je EndWar i bavi se glavnim delom sukoba koji se odvija, pogađate, iz među Rusije, Amerike i Evrope. Tokom igre, igrači će dobijati vesti i o ostalim ratištima, a te bitke će možda moći da odigraju u budućnosti u nastavcima serijala.

Na tri osnovne platforme (Xbox360, PlayStation 3 i PC), EndWar je urađen kao strategija u realnom vremenu, a verzije za PSP i NDS će biti potezne strategije. Sa ovom igrom smo se upoznali na GC-u 07, kada je dosta uspešno prikazan glavni način kontrole u igri – komandovanje jedinicama glasom, uz malu pomoć gamepada. Za nešto više od godinu dana, taj način kontrole je dovoljno napredovao da možemo reći kako funkcioniše odlično. Iako komandovanje glasom nije najnovija ideja, ovo je prva igra koju smo videli da funkcioniše intuitivno i skoro bez grešaka. Bukvalno posle jedne misije jedini problem može da bude trema ukoliko se igra u društvu, sve ostalo ide kao po loju.

Druga promena je što umesto klasičnog pogleda iz ptičije perspektive igrač

sada prilazi mnogo bliže jedinicama i igra u nekim trenucima maltene iz trećeg lica. I ta promena funkcioniše zapanjujuće dobro zahvaljujući relativnoj jednostavnosti same igre i odlično urađenoj grafici i zvučnim efektima.

Najveći problem igre je upravo spomenuta jednostavnost, koja igru ponekad čini isuviše prostom iskusnim strateškim vukovima. Sa druge strane, nekoj novoj RTS publici na konzolama ona igru čini lakom za učenje i zabavnom. Kada se na to doda odlična on-line kampanja za više igrača, prilično je izvesno da će EndWar ostvariti ideju o tome da preraste u serijal.

Tom Clancy's EndWar

Za: Sjajno urađena tehnička strana igre, kontrola glasom je sjajno implementirana.

Protiv: Nema dovoljno razlika između zaraćenih strana, mali izbor jedinica, nikakva priča.

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: oko 60 evra

OCENA

79

PC/P53/PSP/
NDS/Xbox 360





NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

STARGATE: LA RELÈVE

Igra: Battlefield 2 i Battlefield 2142

Kontakt: <http://stargate.eliott-ness.com/>

Stargate: La Relève (iliti Stargate: The Relief) predstavlja potpunu konverziju za Battlefield 2 i Battlefield 2142. Mod će vas specijalno zainteresovati ako ste ljubitelji SG-1, s obzirom da su likovi, mape i oružja inspirisani ovom poznatom serijom.

autor: Uroš Miletić

MODOVI



Kompletan mod je zasnovan na sukobu Goa'uld-a i Taur'i-a, jedinih dveju frakcija kojima ćete moći da se pridružite. Nažalost, neće biti prisutni likovi iz serije, već samo neimenovani junaci iz redova Goa'uld-a i Jaffa, kao i vojnika i članova SG tima. Svaka od frakcija je zasnovana na drugačijim principima ratovanja, stoga očekujte različita iskustva prilikom igranja za bilo koju od njih. Ovo je donekle uslovljeno arsenalom svake od zaraćenih strana, ali i raspoloživim vozilima i ratničkim klasama. Dok će frakcija Goa'uld-a posedovati moćna oružja, poput Jaffa staff-a ili hands of gods, Taur'i će raspolagati konvencionalnim naoružanjem, kao što su P90, MP5 ili Berete. Očekujte da se provozate u Death Glider-ima ili X-302, a prisutni će biti i Jumper-i. Mape predstavljaju površine planeta koje se pojavljuju u seriji, a veoma često će kombinovati delove više njih, između kojih ćete prelaziti pomoću zvezdanih kapija.

Ako vas privlači svet Zvezdane kapije, ili vas makar zanimaju novi elementi koje ova konverzija donosi, ne oklevajte i probajte La Relève. Početkom prethodnog meseca se konačno pojavila i verzija 1.0, koju ubrzo očekuje i prvi apdejt.

DECADENCE

Igra: Half-Life 2

Kontakt: www.decadencemod.com

Odavno nismo imali mod koji nas je zaintrigirao poput Decadence-a (osim Team Fortress-a 2, o kome smo naširoko i nadaleko pisali). U osnovi se radi o taktičkoj akciji iz prvog lica, u kojoj sa svojim partnerom treba ostvariti prevagu nad suparničkim timom. Svaki od četvorice igrača će voditi po jednog unikatnog lika, koji se razlikuje po svojim sposobnostima, naoružanju, ali i priči koja je prethodila njegovom učešće u ovom bizarnom sukobu. Udeo u globalnoj borbi, ali i priči koja ga okružuje, imaće svaka od mapa. Akcenat je stavljen na sukob oko teritorije i događaje koji ga prate.

Same borbe odvijace se u bliskoj budućnosti na urbanim mapama, koje će biti podeljene na pet ili više zona. Za pobeđu na mapi potrebno je kontrolisati sve zone. Prema najavama autora, akcija je brza i dinamična, uz često korišćenje zaklona i dodatnih elemenata koji se nalaze u zoni sukoba. Fokus je na timskom rešavanju problema i pružanju podrške svom saborcu. Uklonjen je kompletan HUD, te ćete zdravlje meriti zamućenosti pogleda vašeg lika, a količinu municije čitati direktno sa oružja.

Oduvek smo bili pobornici malih i jednostavnih modova, koji ne zahtevaju puno toga da bi nam preneli originalnu zamisao autora. Osnovna ideja Decadence-a zvuči zaista dobro, stoga se nadamo da ćemo u bliskoj budućnosti moći i da ga isprobamo.





HP COMPAQ 6730B

Iz HP-a stiže nam novi laptop, konzervativno-poslovnog izgleda. Da li smo iznenađeni? Ne, naravno, štaviše preferiramo ovakav izgled bez obzira kojoj je nameni računar predviđen, a HP-ova ponuda gotovo je kompletno sastavljena od primeraka koji ovako izgledaju. Model baziran na Centrino 2 platformi, što nalepnica ispod tastature sugerise, sastavljen je oko mobilnog Core 2 Duo P8600 procesora koji radi na najviše 2.66 (8.5 x 266), a najmanje 1.6 GHz (6 x 266 MHz), u zavisnosti od opterećenja. Radi se o modelu proizvedenom u 45-nanometarskom procesu, sa 3 MB drugostepene keš memorije i svim modernim setovima instrukcija, uključujući i SSE 4.1. Pratnju čini GM45 čip udružen sa ICH9-M južnim mostom, koji ima integrisanu Intel GMA X4500HD grafiku, a oni upućeniji odmah su shvatili o čemu se radi: Intel procesor + nepostojanje odvojenog grafičkog čipa = hladan računar.

autor: Ivan Todorović

Jak procesor i slaba grafika. Za šta se ovo može koristiti? Pa za gotovo sve neigračke aktivnosti. Ovaj računar će kancelarijske i internet poslove odrađivati kao od šale, a grafika, ma kako na papiru bila saglasna sa najnovijim standardima i bez problema pušta sve testove koje smo joj podmetnuli, i dalje je daleko od dovoljne za igranje iole novih igara.

Ako je za utehu, barem nismo uočili nikakve grafičke anomalije niti iskusili krahiranje 3D programa. Testove smo vršili sa drajverima preinstaliranim na računaru - moguće da bi novija verzija sa Intelovog sajta donela neko ubrzanje, ali je to svejedno daleko od onoga što nude ATI i nVidia u mobilnom segmentu.

Memorije ima 2 GB u DDR2 varijanti, od kojih grafika troši 64 MB u Windowsu. Vista Business Edition sa Service Packom 1 svejedno radi bez problema sa ovolikom količinom RAM-a, ali gomila preinstaliranih programa (uključujući i McAfee Total Protection 4.9) i aktivnih widgeta na ekranu retko dozvoljava procesoru da se prebaci "u ler". Stoga će iskusna ruka kroz nekoliko

Kontakt: HP,
www.hp.co.rs



HP Compaq 6730b	
PCMark 05	
CPU	5482
Memory	4638
Graphics	1912
HDD	3703
3DMark03	
Total	1746
CPU	818
WinRAR 3.80	862 kb/s
F.E.A.R (800x600 med)	16 fps

pravih poteza omogućiti manju potrošnju i brži rad sistema, ali će i oni sa jeftinijim ulaznicama biti zadovoljni brzinom.

Disk od 160 GB sadrži i malu particiju za oporavak sistema, koja se ovoga puta vidi i direktno iz Windowsa. Optički drav snima dvoslojne DVD-ove a ima i LightScribe podršku za iscrtavanje slika, dok smo u radu iskusili nešto veću buku i vibracije pri čitanju DVD diskova. Od priključaka za proširenje ugrađeno je i četiri USB 2.0 porta, ExpressCard slot i čitač memorijskih kartica (SD, MS/pro, MMC i XD). Touchpad je sasvim prijatan za manje intenzivnu upotrebu - površina ne iritira prste, a tasteri imaju dubok hod. Između levog i desnog, lociran je čitač otisaka prstiju, mada je baza skenova podrazumevano prazna, tako da ćete po kupovini ubaciti svoje otiske. Egzotiku predstavlja serijski port (!) kao i mini-Firewire, a za bežičnu

mrežu brine se 802.11a/b/g/n modul.

Ekrani je dijagonale 15.4 inča i nije "glare" tipa, tako da nema problema sa presijavanjem. Zato je ugao gledanja nešto manji, a rezolucija koju ostvaruje iznosi sasvim dovoljnih 1280x800 (mada će oni koji intenzivno rade u Excelu zaželeći više). Ako ništa, barem nećete morati previše da brinete zbog neželjenih pogleda radoznalaca. Iznad ekrana locirana je i web kamera što je praktično postalo standard na laptopovima, kvaliteta dovoljnog tek da sagovornih vidi kako izgledate.

Masa modela iznosi oko tri kilograma što jasno govori da nije previše pogodan za prenošenje, mada je i dalje daleko od "desktop replacement" modela koji mogu biti jako naporni zbog dimenzija i težine. Baterija može da izdrži gotovo tri sata pri

opterećenju, odnosno preko pet časova uz minimalnu upotrebu i uključene štedljive opcije u power menadžmentu.

Jedina "slaba tačka" ovog računara je ne jako grafičko jezgro. Sve ostalo je na visokom nivou. Kvalitet izrade je veoma dobar i plastika ne "krcka" pod pritiskom, tok je tastatura sa nacrtanim slovima domaće latinice sasvim udobna za korišćenje. Takođe, iznad tastature nema klasičnih tastera za multimediju, već se kontrola vrši klizanjem po iscrtaoj i osvetljenoj plastici ispod koje se nalaze odgovarajući senzori, što takođe doprinosi utisku umerene elegancije. U zavisnosti od cene (model kod nas je bio testni primerak), ovaj model može biti vrlo dobra kupovina, sve dok ne zalazite u domen intenzivne 3D grafike, za šta, ma koliko to bilo pomodarski, notebook računari još uvek nisu namenjeni.

Logitech mobilni zvuk

Nakon naučno dokazanog istraživanja da je iPod najbolji plejer svih vremena i da je on jedini razlog zbog čega se poljuljano kraljevstvo sive jabuke vratilo na noge jače nego ikada, sa svih strana dolaze nam proizvodi koji su pravljani za iPod plejere. Logitech je po pitanju kvaliteta i cene uvek prednjačio svojim elegantnim i jedinstvenim rešenjima, a jedan u nizu iPod dodataka je takozvani Pure-Fi Express Plus, prenosni zvučnik. Pored njega trend emitovanja zvuka u više pravaca primenjen je i na polju malih home/office stereo zvučnika u vidu Z-5 serije.



autor: Marko Nešović

Express plus

Pure-Fi Express Plus predstavlja naslednika Pure-Fi Express modela i najnovijeg člana Pure-Fi serije uređaja namenjenih iPod plejerima. Ideja je da gde god da ste možete staviti svoj iPod, napuniti mu bateriju i podeliti muziku sa okolinom ili jednostavno uživati u muzici bez slušalica. Koncept je u stvari jednostavan: po par zvučnika sa svake strane okrenutih leđa u leđa dobijaju signal iz iPod-a preko docking dela ili iz bilo kog drugog izvora zvuka preko 3.5 mm audio konektora na zadnjoj strani. Napajanje uređaja se vrši preko 6 AA baterija ili preko priloženog adaptera. Kako je u pitanju mobilni uređaj, Pure-Fi Express Plus bi trebao da obezbedi 10 sati reprodukcije, što je sasvim pristojno.

Centralni deo uređaja, napravljen od piano crne plastike predviđen je za konzolu koja, gledana s prednje strane poseduje alfanumerički displej oko kojeg su raspoređeni dugmići za podešavanje sata, alarma, i opcija vezanih za reprodukciju – shuffle & repeat. Iznad displeja se nalazi veliki beskonačni skrol potencijometar sa primarnom funkcijom regulacije jačine zvuka, ali i za opcije reprodukcije i kretanje kroz iPod meni sa muzikom. Docking deo za plejer se nalazi sa gornje strane i u paketu se dobijaju adapteri za različite

iPod uređaje (nano, touch, iPhone, classic, photo...). Zadnja strana nosi 3.5 mm audio konektor, kao i ulaz za strujni adapter. Levo i desno od centralne konzole se nalaze zvučnici koji imaju akustiku koja omogućava rasprostiranje u svim pravcima. Četiri zvučnika su presvučena tankom crnom mrežicom i postavljeni su tako da emituju zvuk napred i nazad sa visokim odstupanjem i unapred podešenim izjednačavanjem jačine zvuka. Ova tehnologija teoretski treba da emituje ujednačen zvuk u svim pravcima za sve frekvencije i obezbedi isti nivo jačine u celoj prostoriji. Ovakva disperzija zvuka eliminiše zahtev „savršene tačke“ u kojoj se mora nalaziti slušalac kako bi imao najbolji doživljaj, već se zvuk jednako čuje gde god da se nalazite. U praksi je ovo malo drugačije. Zvuk se stvarno čuje kao da dolazi iz više pravaca, ali uređaj mora biti na zgodnom položaju, dakle ne mnogo blizu zidu ili negde zatvoren i onda je efekat potpun.

Uz Pure-Fi Express Plus se isporučuje i daljinski upravljač koji poseduje kontrole jačine zvuka, uključivanja i manipulacije sa aktivnim numerama. IC port se nalazi pri dnu prednje strane i dozvoljava daljinsku kontrolu sa udaljenosti do 10 metara što je uzimajući u obzir prirodu uređaja sasvim dovoljno. U stand by modu na displeju je

aktivan sat, a po potrebi možete podesiti alarm i ikonica sata će se pojaviti sa desne strane da ukaže na aktivnost alarma. Snooze funkcija alarma je podržana i aktivira se jednostavnim pritiskom velikog dugmeta nakon čega će se alarm ponovo oglasiti za 10 minuta. Kada se uređaj napaja preko baterija funkcija punjenja iPod-a se isključuje. Treba napomenuti da je ceo uređaj malo izdignut napred, tj da ne stoji horizontalno, što zbog akustike, što zbog prirodnijeg položaja displeja i plejera kada je povezan. Displej ima narandžasto osvetljenje, kao i prsten oko volume tastera koji označava aktivnost sistema i koji se gasi pritiskom na isti ili putem daljinskog upravljača.

Z-5

Do sada, kroz dugu istoriju testiranja Logitech proizvoda, navikli smo na situaciju da zvučnici nose oznaku koja počinje sa Z samo u slučaju da se radi o izuzetnim modelima: Z-5500 koji je postavio granice 5.1 ozvučenja, Z-2300 koji je isto to uradio sa 2.1 sistemima, onda Z-4, Z-10 i tako dalje. Z-5 Predstavlja primenu tehnologije koju koristi Pure-Fi Express Plus u 2.0 obliku namenjenju pre svega prenosnim računarima. Sistem čina dva dvosistemska zvučnika koja možete putem USB konekcije povezati sa računarom ili preko 3.5 mm konektora

Kontakt: Logitech
www.logitech.com



zakačiti na iPod ili eksterni plejer. U pakovanju dolaze dva zvučnika, daljinski upravljač, potrebni kablovi (USB od 1.9 m i audio produžni za dodatnih 1.2 m), CD sa softverom i štampano uputstvo.

Kada je dizajn u pitanju od Logitech-a ne očekujemo ništa manje od prelepog, pa ni ovoga puta na tom polju nije bilo podbačaja. Oble linije, piano crna baza sa Logitech logoom i diskretnom belom lampicom, srebrna kružna lajsna i mrežica koja pokriva celu gornju površinu emitovanja zvuka koja se završava glatkim crnim delom na vrhu, istorodnog materijala od kojeg je izrađena baza. Desni zvučnik (određen tako od strane autora teksta jer oznake L/R ne postoje, a i na svim slikama stoji desno) ima statusnu lampicu bele boje u levom uglu koja signalizira trenutnu aktivnost. Sa suprotne strane nalazi se otvor zvučnika i tri konektora: USB za konekciju sa računarom, poseban za povezivanje sa drugim zvučnikom i gumom zaštićeni 3.5 mm, za alternativni izvor zvuka. Oba zvučnika imaju četiri velike gumirane stope kojima se obezbeđuje stabilno držanje na glatkoj površini i onemogućava proklizavanje.

Bežični kontroler prilično je sličan onom za Pure-Fi Express Plus osim što

su shuffle/repeat dugmići zamenjeni sa tasterom koje kontroliše aktivnost muzičke aplikacije na računaru. Nudi se izbor između Windows Media Player-a, Winamp-a, iTunes-a ili neke aplikacije koju možete dodati a koju koristite za reprodukciju audio sadržaja. Povezivanjem zvučnika na USB port obezbeđuju se digitalni audio signal i napajanje preko jednog kabla čime se osim eliminacije gužve omogućava lakša manipulacija i prenošenje zvučnika po sobi. Produžni kabl koji dolazi u paketu omogućava dodatnih 1.2 m raspona, pa se ukupna razdaljina između dva zvučnika može povećati na skoro 2.5 m čime se pozicioniranje po prostoriji znatno olakšava.

Primarna namena zvučnika su prenosni računari i kao takvi su njima prilagođeni (USB kabl, višesmerna akustika), ali se zbog sjajnog zvuka koji donose bez problema mogu koristiti kao desktop zvučnici. Kao i kod iPod prenosnika tehnologija rasprostiranja zvuka implementirana je na isti način. Svaki od satelita poseduje po dva zvučnik okrenutih „leđa u leđa“, i specijalnim podešavanjima stvaraju efekat ujednačenog zvuka bez obzira na poziciju u sobi. Kvalitet zvuka je stvarno izuzetan, i primećuju se minimalna izobličenja pri

maksimalnim jačinama volumena. Upravo se jačina sistema zajedno sa svim ostalim kontrolama može podešavati samo preko daljinskog upravljača što uopšte nije minus jer uz pozicioniranje koje je dalje od samog računara pojačavanje preko zvučnika bi zahtevalo ustajanje, dok ovako zahteva maksimalno par pokreta ruke :)

Ako ste zagriženi korisnik iPod plejera onda će vas Pure-Fi Express Plus oduševiti jer malom iPod-u daje potpuno novu dimenziju. Možete ga nositi sa sobom jer nije puno veliki i težak a obezbediće oko 10h zabave uz adekvatnu podršku plejera. Tehnologija rasprostiranja zvuka je dobra, pa će svi koji se nađu u blizini biti iznenađeni snagom ovog mališana, a on će vas ujutru buditi za posao pod uslovom da niste ispraznili baterije ili zaboravili da ga povežete na punjač. S druge strane, mobilni računari generalno ne raspolazu sa visokokvalitetnom integrisanom Hi-Fi opremom pa ljubiteljima muzike ne preostaje drugo do kupovine adekvatnog audio proširenja. Z-5 će elegantno popuniti potrebu za visokokvalitetnim zvukom, a neće zahtevati dodatno napajanje osim USB konekcije. Oba uređaja poseduju daljinske upravljače koji će vas maksimalno ulenjiti, ali ništa manje od divnog zvuka uz koji ćete uživati ma gde da se nalazili u prostoriji sa jednim od njih.

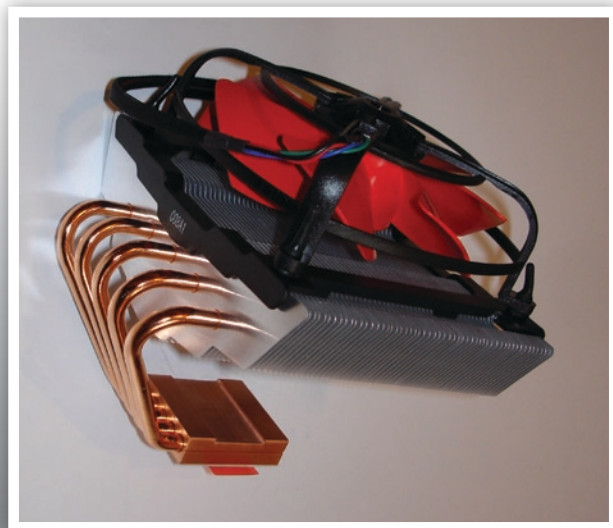
Tiho kuliranje

Konfekcija za kućišta je u proteklih par godina doživela pravi bum. Forsiranje kućišta sa providnim bočnim stranicama, ugrađene neonke unutar istog, a sve zarad izvlačenja par crvenih novčanica iz džepa prosečnog kupca računara koji će radije dati par hiljada da mu kućište sija 'mesto novogodišnje jelke na uštrb tamo neke matične ploče (ili kako se već zove). Druga strana priče je vezana za činjenicu da je svako novo malo otkriće u hardverskom svetu praćeno duplo većom toplotnom disipacijom od prethodne generacije. Koliko god ovo zvučalo čudno i koliko god nas ubeđivali da se „nižim proizvodnim procesom emituje manje toplote“ ovu rečenicu proizvođača/distributera prati i „što omogućava veće OC domete“ pri kojima se taj isti štedljivi CPU/GPU gura do krajnjih granica i greje kao lud zahtevajući alternativno hlađenje. Ova cela priča kao epilog ima 75 vrsta kulera koji „postižu neverovatne rezultate u poređenju sa referentnim hlađenjem“. Bilo da imate na umu Pimp My Case ili vam je potrebno hlađenje za SLI/Crossfire, firma Xilence je jedna od onih u čijoj ponudi ćete pronaći potrebne elemente. Sijaset test materijala koji smo dobili uputiće vas malo u izbor komponenata za hlađenje/ doterivanje kućišta. U pitanju je jedan CPU kuler, nekoliko 12 cm ventilatora za kućište, NB kuler i filter za prašinu.

autor: Marko Nešović

Krenimo od najvećeg. Xilent Blade XL je kuler kompatibilan sa većinom starijih i novijih procesora izrađen kao kombinacija bakarne baze sa toplotnim cevima i aluminijumskim krilcima koje hladi 120 mm ventilator. Dizajn se ne razlikuje puno od većine provereno dobrih modela – Asus Triton serije, GeminII S i sličnih. Ideja je da površina koja odaje toplotu bude izdignuta od same baze kako bi cirkulacija vazduha bila bolja, a proces odavanja toplote efikasniji. Sa bakarne baze polaze pet toplotnih cevi oko kojih su resporedjena aluminijumska rebra na čijoj se površini nalazi ventilator. Devetokraki propeler prečnika 120 mm je crvene boje dok je plastična osnova sa delom koji ga prekriva – crna dajući tako prepoznatljiv Xilence izgled,

pa ako ste računali na light show – zaboravite. Zbog težine od 580 g u pakovanju se isporučuje back plate za matičnu ploču, ali i termalna pasta. Sa maksimalnim nivoom buke od samo 18dBA ovaj kuler opravdava svoje ime. U radu se pokazao kao što je i očekivano, bolje od box kulera bilo da je reč o dvojezgarim AMD ili Intel procesorima dok je za najveće OC zahvate sa quad varijantama ipak rezervisano za ozbiljniji kuler ili čak vođeno hlađenje. Za tih rad kulera brine se takozvano „hydro bearing“ ležište u kome su osovina i ležaj odvojeni hydro uljanom membranom kako bi se konstantno održavalo podmazivanje ležaja. Ovo omogućava antivibraciono dejstvo koje neutrališe zvuke, veću brzinu i duži životni vek ležaja od standardnih kugličnih i sleeve ležaja.



Zarad efikasnijeg hlađenja komponenata unutar kućišta najbolji rezultat svakako daje vazdušni tunel koji je formiran sa nekoliko kulera čime se vrši dodatno rashlađivanje kumponenata i izbacivanje toplog vazduha van kućišta. U zavisnosti od ideje za airflow dobri kuleri mogu igrati presudnu ulogu pa vam nudimo par rešenja koje možete iskoristiti pri hlađenju kućišta. Xilence Red Wing 120mm kuler neodoljivo podseća na ventilator sa Blade XL modela, ali su mu krila propelera manje oštra i ima ih šest (devet kod Blade). Ukupna težina ovog kulera iznosi 180g i obezbeđuje 44.71 CFM pri 1300RPM, što je za nivo buke od 20.5dBA odlično. Baza ventilatora je kao što predpostavljate crne boje dok je sam propeler crven, opet bez dodatnog osvetljenja. Za osvetljenje (bilo u plavoj ili crvenoj boji) su zadužena dva Xilence Transparent modela sa po četiri LE diode. Ako za trenutak zaboravimo da je u pitanju fancy light show ventilator performanse su skoro identične kao i kod Red Wing modela. Osim manje težine i drugačijeg rasporeda krila propelera ostali

Kontakt: Telix
www.telix.rs



parametri su identični. Kao i kod hlađenja Blade modela i ovde je korišćen pomenuti hydro bearing.

Pored procesora, grafičke karte, memorije i drugih vrućih tačaka severni most je mesto koje svojim doprinosom dodaje ukupnoj temperaturi kućišta. Kako skuplje matične ploče (Deluxe, Premium) i ostale varijante poseduju heatpipe rešenja koja se protežu po celoj ploči odvođeci ih do ventilacije taj problem je uglavnom rešen. Ako posedujete matičnu sa zalepljenom aluminijumskom kockom preko NB čipa na kome u trenucima dokolice možete skuvati kafu a volite da se igrate sa FSB setovanjima i procesorom Xilence je izmislio prvu stvarčicu za vas, i nazvao je pogodite kako – Xilence Northbridge Cooler. Originalno, nema šta. No, zanemarimo to i posmatrajmo praktičnu stranu priče. Crno crvena kombinacija, pravougaoni oblik i mali 40 mm ventilator koji se vrti na 4500RPM (ostajući pritom tih - 18dBA) omogućavaju da obuzdate vrelinu generisanu na NB čipu u doba testiranja granica izdržljivosti sistema. Za nekoga kome kompjuter radi konstantno na višim taktovima od predviđenih ovaj tip kulera je nešto što pravi razliku između stabilnog rada i popularnih „plavih ekrana“.

Jedan od faktora koji izaziva veliki broj kvarova kod računara je prljava unutrašnjost. Ako imate providnu bočnu stranicu, neonke, LED kulere i slično, nije u redu da dozvolite da se isti zaprljaju jer onda light show neće doći do izražaja. Opet, postoji i

grupa samosvesnih korisnika računara koji znaju da je čistoća unutrašnjosti kućišta jedan od bitnih faktora za pravilan rad te neće dozvoliti da kuleri koji održavaju temperaturu sistema sa vazduhom uvlače i prljavštinu, posebno ako se kućište nalazi na podu. Filter za prašinu koji smo dobili na test je ništa više do sunderaste površine sa plastičnim okvirom crne boje koja se stavlja preko 120 mm ventilatora i pričvršćuje šrafovim. Na plastični deo koji stoji fiksiran na ventilatoru ili kućištu se stavlja deo sa površinom koja sprečava prolazak prašine. On se može skinuti, očistiti i vratiti nazad kako bi nastavio svoju funkciju. Deluje jednostavno, ali više nego dobro radi svoj posao.

Najbolje od cele priče je što vas zamena kulera na procesoru sa Blade, instalacija tri 120mm kulera u kućište, stavljanja hladnjaka na serverni most i dust filtera na kuler koji uvlači prašinu neće koštati više od 4300 dinara. Za uzvrat ćete dobiti vrhunski sistem hlađenja, sa sve osvetljenjem unutrašnjošću. U slučaju da ne želite svetleću varijantu zamenite LED kulere sa Red Wing, koštaće vas jeftinije i dobićete isti rezultat, samo sa manje svetla. Kako se bliži Nova godina, Xilence proizvodi se sve više čine kao lep poklon kojim možete obradovati nekog ljubitelja računarske opreme.



ASUS NOTE(NET)BOOK – WITH STYLE!

Sve češće smo svesni činjenice da i računari vrlo malih dimenzija mogu obaviti većinu poslova poverenih „većoj braći“. Ovo se posebno pokazalo tačnim otkad je ASUS lansirao eeePC i demonstrirao da na računaru od kilogram težine i sa cenom od 300 evra možete uraditi skoro sve što vam u svakodnevnom radu zaista i treba. Naravno, originalni eeePC nije bio bez mana, ali je pokrenuo pravu revoluciju na IT tržištu, čak definisao novu podvrstu PC računara – rođen je netbook. Iako samo ime podrazumeva da se radi o računaru namenjenom za pristup Internetu, većina korisnika danas shvata ovaj termin kao računar koji je manji od standardnog notebook-a, a ipak se na njemu mogu koristiti sve bitne aplikacije za dnevno funkcionisanje – Office, Internet, slušanje muzike, gledanje filmova, povezivanje sa drugim uređajima itd. Ostaje samo pitanje da ukoliko je jedan netbook može sve to, da li i dalje na tržištu ima prostora za ultra lake notebook-ove sa ekranima od 12"? Upravo na to ćemo pokušati da odgovorimo uporednim pregledom dva ASUS modela – U6 Bamboo i eeePC S101. U6 je, osim sjajnih karakteristika i prvi predstavnik ASUS linije ekoloških proizvoda tako da je izrađen od bambusa i drugih prirodnih materijala, dok je S101 najnoviji i slobodno možemo reći, za sada najzanimljiviji predstavnik eeePC serije netbook serije.

Kontakt: ASUS
www.asus.rs

ASUSROGRampageFormula

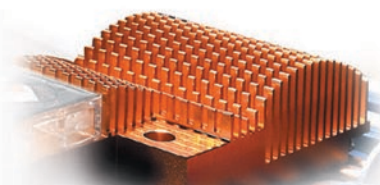
Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

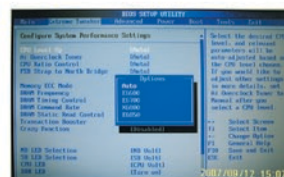
Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tiše radno okruženje.



Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom

CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom



autor: Miloš Hetlerović

ASUS Bamboo U6

Bamboo U6 je rezultat želje kompanije ASUS da u svoje proizvode unese što je moguće više ekološki prihvatljivih tehnologija. Počev od dizajniranja, proizvodnje, pa do samog marketinga i servisa se gledalo da se koriste tehnologije i materijali koji su povoljniji za našu okolinu. Osim što će se na ovo „primiti“ svi oni koji vole ekološku priču, nuspojava ovog pristupa jeste i dizajn Bamboo, odnosno bambus, laptopa. Velike površine računara su zaista i izrađene od bambusa pa je, pored zanimljivog osećaja koji imate pod rukama, i vizuelna komponenta ovog računara vrlo karakteristična.

Naravno Bamboo je ipak predstavnik jedne od najprestižnijih ASUS serija računara sa 12" ekranom, pa pored ekoloških prednosti ima i vrlo impresivne karakteristike, pogotovu kada se uzmu u obzir male dimenzije i težina računara od samo 1.6kg. Baziran na Intel Core 2 Duo procesoru sa 3GB DDR2 800 memorije i hard diskom kapaciteta 320GB koji se vrti na 5400 obrtaja, tako da bi mu po performansama teško parirali i neki mnogo veći modeli. Na to treba dodati da ne koristi integrisani grafički adapter,

već se na njemu našao nVidia GeForce 9300 čip sa 256MB zasebne memorije, čisto ako poželite malo i da se poigrate, a sve u standardnoj rezoluciji od 1280x800 piksela. Mesta se našlo i za interni optički DVD±R/RW drajv, tako da je puna funkcionalnost tu. Što se konekcija tiče tu je wireless po 802.11 Draft-N standardu, Bluetooth, Gigabit LAN, HDMI i eSATA – jedino što je na test primerku nedostajalo je bio 56K modem, ali se to u današnje vreme teško može nazvati nedostatkom. Tastatura je vrlo zadovoljavajuće veličine i kvaliteta, kao i touchpad, mada je osećaj njegovog korišćenja malo drugačiji nego što je uobičajeno upravo zbog bambus materijala. Vrlo pohvalna je i pozicija senzora za čitanje otisaka prsta, koji se nalazi tačno između dva dugmeta touchpada. Ovaj senzor možete koristiti za logovanje na Windows Vista Business operativni sistem koji se dobija uz računar, a shodno brzom procesoru i velikoj količini memorije zaista radi besprekorno.

Moramo naglasiti da je jako dobro sa strane ASUS-a što se pored standardnih „đakonija“ kao što su diskovi sa drajverima i punjač u paketu sa ovim laptopom dobijaju i brojne sitnice koje su zaista

korisne. Prva je svakako dodatna šestočelijska baterija, koja će sigurno zatrebati svakom poslovnom čoveku koji dosta vremena provodi van kancelarije. Doduše, kada se ova baterija montira ona izlazi malo van originalnih gabarita uređaja i dodaje na masi, ali dodatno vreme za rad je više nego dobrodošlo. Još jedan lep potez je uključivanje navlake za notebook, takozvanog foldera, koja je naravno urađena od eko kože i vrlo se lepo uklapa u ceo bambus dizajn.

Novo ruho eeePC-a

Originalni eeePC, iako revolucionaran proizvod, imao je nekoliko vrlo bitnih mana, premali ekran i tastatura, relativno slabo trajanje baterije i konačno previše „jeftin“ izgled za korisnike koji žele da pored toga što je računar funkcionalan, žele i da ga pokažu svojim kolegama i prijateljima. Iako su nedavne verzije sa ekranima od 9" i 10" popravile većinu nedostataka, i dalje je ostao izgled koji više podseća na plastičnu igračku, nego na ozbiljan računar. Upravo sa tom činjenicom u vidu ASUS je lansirao eeePC S101 – praktično ima slične karakteristike kao i standardni model od 10", ali je kvalitet izrade i izgled na znatno višem



nivou, ovaj eeePC se opravdano može smatrati statusnim simbolom.

Već na prvi pogled se uočavaju spoljne površine koje su urađene u tehnici visokog sjaja, a koje su savršeno uklopljene sa metalnim segmentima u unutrašnjoj strani. Nažalost jedina mana ovog dizajna je što zahteva malo više održavanja, odnosno često će vam se dešavati da imate uočljive otiske prstiju na računaru, ali je ASUS i na to mislio pa uz ovaj netbook dobijate i krpicu od jelenske kože kako bi uvek bio u top izdanju. Treba istaći i da je sam računar vrlo tanak, što dodatno daje na eleganciji.

Za procesor je korišćen već standardni Intel Atom N270 koji se ustalio među netbook-ovima, računar ima 1GB DDR2 memorije, kao i interni SSD disk kapaciteta 16GB, iako postoje verzije i sa diskovima od 32 i 64 GB. Ekran je dijagonale 10", a rezolucija opet standardna za ovaj format, 1024x600 piksela. Za operativni sistem je odabran Windows XP Home, ali je moguće poručiti i računar sa Linux-om. Od mogućnosti povezivanja tu su 56K modem, LAN, Bluetooth, 3 USB porta, čitač SD kartica, ali i Wireless i to

po 802.11 Draft-N standardu, što nije baš uobičajeno za ovu kategoriju. Na prethodnim modelima eeePC uređaja smo mogli da primetimo da tastatura i touchpad nisu baš idealnog kvaliteta, ali su se i na tom planu stvari dramatično promenile – S101 ima relativno malu, ali vrlo kvalitetnu tastaturu, dok je touchpad uporediv sa najboljima u klasi. Na kraju još treba napomenuti da nas je i ovde ASUS obradovao dodacima. Uz svaki računar sa Windows XP operativnim sistemom se dobija i dodatna SD kartica kapaciteta 16GB, što je svakako lep potez i pokazalo se na testu da je ukupno 32GB prostora i više nego dovoljno. Drugi lep dodatak je izuzetno elegantna torbica na preklop, kada je nosite u ruci većina ljudi će, kako zbog dimenzija, tako i zbog tehnike izrade, pomisliti da u stvari držite običan rokovnik a vaše zadovoljstvo kada umesto papira i olovke izvadite potpuno funkcionalan, a pritom prelep računar i time ih zadivite će biti kao u onoj reklami – neprocenjivo.

Koliko para, toliko i muzike

Na osnovu svega rečenog se lako može zaključiti da oba ASUS računara dobijaju našu toplu preporuku, Bamboo zbog odličnih performansi u malom pakovanju

i ekološkog pristupa, a S101 zbog toga što je netbook računare uveo u visoku klasu i stilom zadao domaći zadatak svim ostalim proizvođačima. Dilema izbora između netbook-a i notebook-a i dalje ostaje, prosto je na korisniku da se odluči koliko komfora želi da žrtvuje zarad portabilnosti, očigledno je da oba računara mogu odgovoriti praktično na sve zahteve koji se pred njih postavljaju.

Ipak, naravno nije sve tako ružičasto, pre svega što se dodatna zadovoljstva moraju dodatno i platiti. Ukoliko želite brz 12" laptop kao što je U6, a pri tom ste i raspoloženi da pomognete u zaštiti životne sredine, moraćete da izdvojite sumu novca značajno veću od standardnih modela, odnosno oko 1800 evra. Sa druge strane S101 je više nego dva puta skuplji od originalnog eeePC-a, što donekle dovodi u pitanje jedan od osnovnih koncepata, a to je da su ovi računari dostupni svima. Međutim, kada se malo dublje sagledaju svi detalji, zaključujemo da se ulaganja svakako isplate, pogotovu u slučaju eeePC S101, koji u jednom netbook-u objedinjuje sve – funkcionalnost, portabilnost i eleganciju.

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™

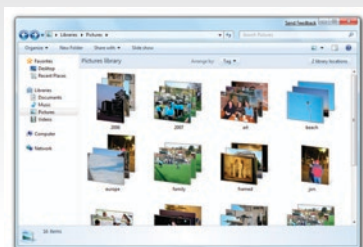


U svakom t0 Software4R3



autor i urednik Software sekcije: Srđan Bajić

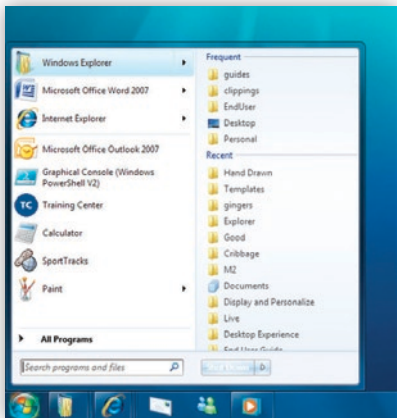
Stvari se izgleda menjaju u Majkrosoftu jer ni nepunu deceniju, pa čak ni dva servis peka od izbacivanja prethodnog softvera, već se priča o narednim verzijama. Windows 7 je postao ozbiljna tema u prethodnih par meseci, dok se IE8 već unapred kudi. Ja o IE8 ne znam mnogo, sem da će imati neke developer alate (verovatno da se nadomesti nedostatak ekstenzija i neverovatno bolan proces debugovanja client-side koda za IE) koji bi trebalo da nam olakšaju život, al ne lezi vraže, reče mi kolega dizajner iz firme da će IE8 zapravo da nam zada još više muke, jer je Majk izgleda rešio da reosmisli net sa njim, menjanjem načina renderovanja elemenata na strani ili šta već, toliko se baš ne razumem.



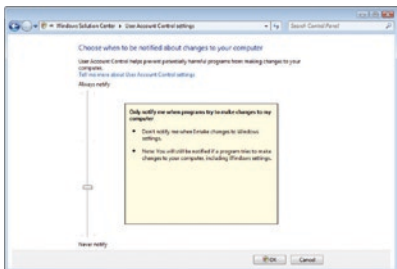
Nedavno sam radio sajt za jednu, nasmejaće se moji prijatelji, NVO i rešio sam da ne radim optimizaciju dizajna za IE6. Zapravo, dizajn je uradio dečko iz Indije, al čini mi se da sam mu rekao da ne mora da radi IE6 optimizaciju. Te, sve u tom NVO duhu emancipacije srpskih korisnika, ja reših da ostavim dizajn u IE6 polurazbijen i na sajt da stavim link ka FF-u. Uozbiljio sam se doduše kad sam video posle mesec dana na google analytics da trećina korisnika koji taj sajt posećuju koristi IE6. Tako da će MS po ko zna koji put da mi oduzme vreme i novac, jer ću morati da radim posebnu optimizaciju za IE6. Naravno, u IE7 sve radi kako treba. Tako da, Jupitera mu, previše će biti ako i ovaj novi, IE8, bude drugačiji od prethodna dva. Stvarno previše.

WINDOWS 7

Novi Microsoftov operativni sistem, koji za sada nosi ime "Windows 7", ušao je u pre-beta fazu, i kao takav, isporučen je odabranom krugu ljudi, od kojih su neki, na našu sreću i novinari. U par narednih redova pročitajte koje su za sada najveće impresije u vezi sa MS OS7.



Reklo bi se da je Microsoft sa novim sistemom požurio jer se Vista pokazala kao priličan promašaj. Stoga i pitanje da li bi OS7 trebalo zaista da nosi broj 7, ili 6.5, pogotovo jer novi sistem na prvi pogled i pre svega na dizajnerskom planu podseća na Vistu. Ali u njemu je mnogo više od onog što imaju redovni servisni paketi, bar tako kaže Redmond. U sedmici zapravo nema nekih suštinskih zaokreta i preokreta, novih koncepata i revolucija, ali ono čega ima jeste dovoljan broj poboljšanja i novih alata da bi se dobila jedna nova, 2.0 Vista. Ukupno gledano, Windows 7 je funkcionalniji i efikasnije dizajnirani sistem od Viste, sa mnogo više pažnje posvećene zapravo samom korisniku. Noviteti kreću od prerađenog notornog UAC sistema (User Account Control), preko boljeg mreženja do drugačijeg koncepta pretrage i tvikova samog interfejsa.



U sedmici, UAC je bitno prerađen i sada je zapravo efikasan sigurnosni alat. Za razliku od Viste, koja je poput filmskog paranoika deset puta izbacivala razne prozore kad ste hteli čak i da promenite vreme na PC-u, UAC na OS7 izbacuje prompt samo kada program bez vaše instrukcije

pokuša da promeni PC. I što je još bolje, UAC je potpuno podesiv, za razliku od Viste, gde je ili on ili off. Slajder ima četiri podešavanja:

- Nikad me ne obaveštavaj (iliti na srpskom die bitch)
- Obavesti me samo kad program pokuša da izmeni moj kompjuter
- Uvek me obavesti (Vista mod)
- Uvek me obavesti i zaustavi sistem dok ne dobiješ odgovor od mene

Prijalo bi mu još koje jelda.

Što se tiče interfejsa, najveći tvik je drastično promenjeni Taskbar. Iako još uvek nije u beti, sudeći po slikama koje je Redmond poslao, Taskbar će ličiti više na OSX Dock nego na sebe. Velike aplikacione ikone će pokretati programe na klik, Quick Launch više neće postojati jer će ceo Taskbar zapravo sada biti Quick Launch, pored drugih funkcija. Microsoft nas je obavestio da će novi Taskbar imati neke zaista genijalne funkcije, kao što su mogućnost pregledanja trenutno aktivnih programa u thumbnail listi, prikazivanje progressa neke aplikacije (wut?) i drugo. Takođe, Windows Sidebar od sad pa na dalje više neće postojati, već će gedžeti moći, joj sreće li, slobodno da se pomeraju po desktopu.

Drugo veliko poboljšanje kojim se Microsoft diči jeste poboljšana mreža. Reprogramirani su Network i Sharing Center, a ubačena je i nova stvar pod imenom Homegroup, pomoću koje je lakše deliti fajlove, foldere i uređaje sa ljudima i mašinama na mreži. Network and Sharing Center sada je mnogo jednostavniji za korišćenje i podešavanje. Homegroup je dodatak koji je napravljen za kućne mreže i služi za lakše deljenje materijala preko mreže. Homegroup unapred omogućava određivanje fajlova i foldera koji se šeruju, i sve mreže iz kategorije Home će imati pristup tim fajlovima. I samo shareovanje mnogo je pojednostavljeno, jer u kontekstnom meniju fajla sada imate "Share with..." opciju i nema budžanja po dozvolama.

Microsoft je takođe objavio da je promenio



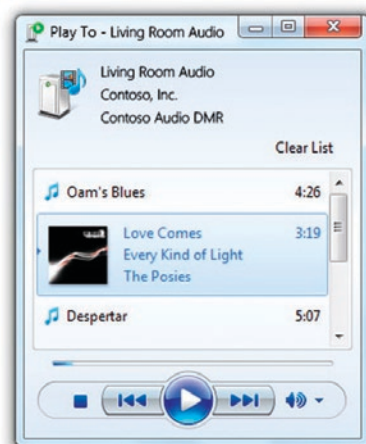
filozofiju organizacije fajlova na računaru jer je uklonio default da svaki korisnik svoje fajlove želi da čuva u Documents folderu, jer eto tako je najpametnije. Sada se taj Documents folder zove Libraries i mi zaista nismo uspjeli da shvatimo na koji način Libraries daje veću slobodu od Documents-a.

Što se pretrage tiče, sada je omogućeno traženje fajlova i preko mreže (gle, pa TC to ima već decenijama). Takođe, ubačeni su i razni novi filteri u pretragu, koji bi trebalo da poboljšaju korisničko iskustvo sa ovim (ne)upotrebljivim alatom.

E sad, ono s čime su svi imali najviše problema u početku, hardverska kompatibilnost, navodno je prevaziđena u OS7. Microsoft tvrdi da korisnici neće imati problema sa hardverom, pa čak i da će OS7 zahtevati manje hardverske mogućnosti od Viste za rad.

Mnoge stvari izbačene su iz Viste (pored programera koji su je radili, nadamo se). Windows Mail, Photo Gallery, Movie maker, više ne stižu po defaultu, ali ih i dalje možete skinuti sa Windows Live ako ih baš toliko volite.

Dosta ljudi se složilo da čak i ovakvoj beta fazi Windows 7 predstavlja veliki pomera napred u odnosu na Vistu. Vistine oštre ivice su izglačane, dodate su nove stvari i, što je najbitnije, proširen je spektar podržanog hardvera u odnosu na Vistu.



PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This is Living is a registered trademark of Sony Corporation. This is Living is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.




LittleBIGPlanet™

Od novembra na Playstation®3 konzoli.

www.littlebigplanet.com



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com



This is living

PLAYSTATION 3



ULTIMATE GAMING!!!
Mouse Logitech G5
+ Keyboard Logitech G15
total: 8999 din.



+



+



Wii Music je
kompatibilan sa Wii Fit
balance board-om

26.499 din. 4.999 din.

Nintendo Wii + Wii Music + poklon: Wii igra*

*Svaki kupac dobija poklon igru iz grupe igara namenski odvojenih za ovu akciju. Akcija se ne odnosi na sve igre u ponudi.

Playstation konzola + poklon igra

Kupovinom bilo koje Playstation konzole dobijate na poklon i igru* za tu konzolu. Akcija obuhvata i konzole koje dolaze u paketu sa dodatnim igrama, gde dobijate dodatnu igru uz kupljeni paket.

*Svaki kupac dobija poklon igru iz grupe igara namenski odvojenih za ovu akciju. Akcija se ne odnosi na sve igre u ponudi.



AKCIJE U DECEMBRU



AKCIJE U DECEMBRU

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS.

PlayStation.2

Wii.



PC

PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ | Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable | Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.